NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

03/11 • AUSGABE 167 • € 3,50

N-ZONE

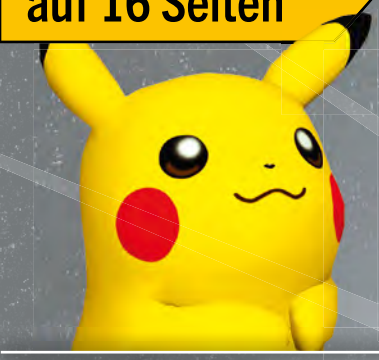
DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 03

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

N-ZONE

+ GRATIS-HEFT:
Pokémon-Tipps auf 16 Seiten



DIE TOP-GAMES FÜR DEN 3DS:

Zelda: Ocarina of Time • Kid Icarus
Street Fighter IV 3D • Resident Evil
Pro Evolution Soccer • Pilotwings 3D
Dead or Alive • Nintendogs • Ridge Racer
u. v. m.

POKéMON SCHWARZ/WEISS

Der neueste Pokémon-Hit im XXL-Test

Kirby und das magische Garn

Ausführlich getestet:
Das Wii-Comeback des
Nintendo-Helden

The Legend of Zelda

100% Zelda: Spieleindrücke
zu Ocarina of Time (3DS) +
großes Retro-Special

N-ZONE-Einkaufsführer

Im Überblick: Die besten
Wii- und DS-Spiele mit
Superstar Mario

NINTENDO 3DS

REPORTAGE: ALLES ZUM NEUEN WUNDER-HANDHELD

Achtung: Sollte an dieser Stelle kein Booklet sein, dann wendet euch bitte an euren Zeitschriften-Händler!

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

Jetzt bequem
online bestellen
oder abonnieren

shop.playdrei.de

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Kurz vor dem Launch einer neuen Konsole ist die Spannung unter den Spielern immer groß. Welche Games werden am Erstverkaufstag erhältlich sein? Wie viel wird die Anschaffung samt Spielen kosten? Was hat die neue Hardware sonst noch auf dem Kasten? All diese Fragen beantworten wir in einer großen Reportage zum bevorstehenden 3DS-Launch und schildern euch ausführlich unsere Spieleindrücke von potenziellen Hits wie **Zelda: Ocarina of Time, Super Street Fighter IV 3D-Edition, Kid Icarus Uprising, PilotWings 3D, Resident Evil: Mercenaries, Pro Evolution Soccer 2011 3D, Dead or Alive Dimensions** und vielen mehr!

Obwohl der Nachfolger 3DS bereits in den Startlöchern steht, haben DS-Besitzer derzeit keinen Grund zur Klage: Nachdem wir zuletzt tolle Titel wie **Inazuma Eleven** und **Ghost Trick** getestet haben, nehmen wir im aktuellen Heft einen absoluten Mega-Hit, auf den die Nintendo-Fans hierzulande seit Monaten sehnlichst warten, unter die Lupe. Auf stolzen acht Seiten erfahrt ihr alles über **Pokémon Schwarz/Weiß** – außerdem liegt dieser Ausgabe der N-ZONE noch ein passendes Booklet mit der Komplettlösung bei. So macht das Sammeln der Monsterchen noch mehr Spaß!

Neben dem 3DS und den Pokémon haben wir natürlich auch wieder Tests zu aktuellen Wii-Highlights wie **Kirby und das magische Garn** oder **de Blob 2** mit ins Heft gequetscht und in die Fortsetzung des edlen Wii-Shooters **Conduit 2** reingespielt. In einem großen Einkaufsführer verraten wir euch zudem, welche Spiele mit Superstar Mario in keiner guten Sammlung fehlen dürfen und welche den Kauf nicht wert sind. Wie immer berichten wir auch über die interessantesten Download-Spiele, werfen im Retro-Teil einen Blick in die Vergangenheit und halten euch mit brandheißen News auf dem Laufenden. Und wem das alles noch nicht reicht, der besucht am besten unseren Internetauftritt unter www.n-zone.de!

Viel Spaß bei der Lektüre der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NINTENDO 3DS

POKÉMON SCHWARZ/WEISS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- Reise, die jeder antreten wollte: *In Amsterdam präsentierte Nintendo Ende Januar die Starttitel des Nintendo 3DS und verriet, wann die Wunderkonsole in den europäischen Handel kommt. Tom war live dabei und konnte jetzt schon zig Games ausprobieren!*
- 3DS-Spiele, auf die wir uns am meisten freuen: *Tom fährt auf **Super Street Fighter IV 3D-Edition** ab. Christoph kann sich nicht zwischen **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** und **PilotWings Resort** entscheiden. Und Sebastian freut sich auf den Tag, an dem hoffentlich **Picross 3D** angekündigt wird.*
- 3DS-Spiele, auf die wir weniger gespannt sind: ***Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D, Nintendogs** + **Cats** und (weil es mittlerweile schon die gefühlte 50. Neuauflage ist) **Rayman 3D**.*
- Test, den jeder machen wollte: ***Kirby und das magische Garn***
- Test, den niemand machen wollte: ***Minigolf Resort** – Lukas hat sich letztendlich doch noch zu erbarmt und in den sauren Apfel gebissen.*
- Freundesmagnet des Monats: *Super Mario hatte bei Redaktionsschluss 1.130.422 Fans in seinem Facebook-Profil.*

INHALT 03/2011

SEBASTIAN

Pünktlich zum Release Anfang März liefern wir euch den großen Test zu **Schwarz** und **Weiß**, in dem unser **Pokémon**-Genie Stephan das Epos unter die Lupe nimmt. Und damit ihr keinerlei Probleme beim Durchspielen habt, liegt dieser Ausgabe der N-ZONE ein Tipps-Booklet mit einer Komplettlösung zum neuesten **Pokémon**-Hit bei.

TEST | POKÉMON SCHWARZ/WEISS

THOMAS

Wir hatten ausgiebig Zeit, uns mit Nintendos neuem Wunder-Handheld zu beschäftigen, und schildern euch in einer riesigen Vorschau unsere Eindrücke! Welche Spiele werden zum Launch die dritte Dimension rocken? Welche Software ist auf dem 3DS bereits vorinstalliert? Wie lange hält der Akku? All diese Fragen beantworten wir in unserer spannenden 3DS-Reportage!

VORSCHAU | NINTENDO 3DS

START

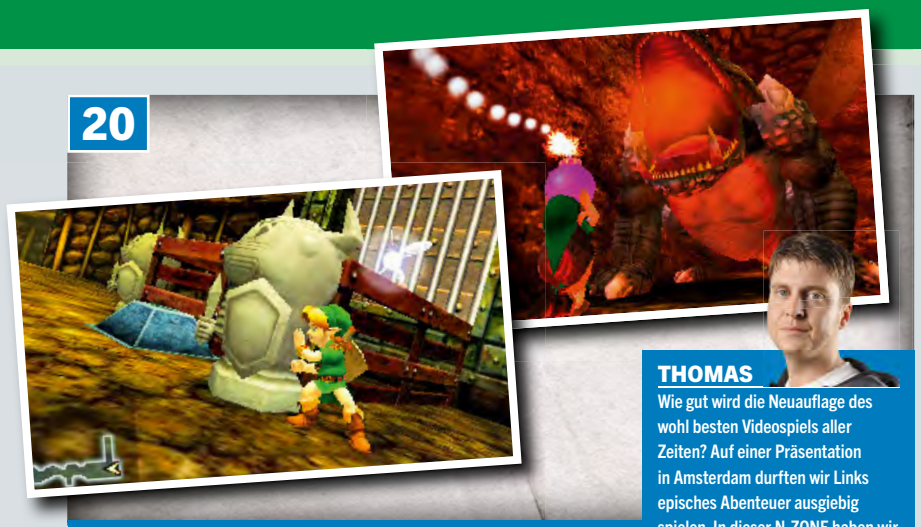
Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	06
Most Wanted	12
Nintendo 3DS	14
Wii	
Conduit 2	30
3DS	
Dead or Alive Dimensions	27
Kid Icarus Uprising	22
Lego Star Wars III: The Clone Wars	28
Nintendogs + Cats	29
PilotWings 3D	23
Pro Evolution Soccer 2011 3D	25
Resident Evil: Mercenaries 3D	24
Ridge Racer 3D	28
Steel Diver	28
Super Street Fighter IV 3D-Edition	26
The Legend of Zelda: Ocarina of Time	20

TEST

Charts	64
Das Team	35
Kalender	38
Meinungsmache	36
Einkaufsführer: Die besten Mario-Spiele	72
Release-Termine	37
So testen wir	34
Top-Spiele	62
Wii	
Bejeweled 2 (WiiWare)	66
De Blob 2	46
Exed Exes (WiiWare)	67
Family Games: Pen & Paper Edition (WiiWare)	66
Ghost Mania (WiiWare)	67
Ghosts'n'Goblins (Virtual Console)	67
Kirby und das magische Garn	40
Minigolf Resort	52
Mix Superstar (WiiWare)	67
Tron: Evolution Battle Grids	50
DS	
Adventures in Vegas (DSiWare)	69
Alt-Play: Jason Rohrer Anthology (DSiWare)	69
Minigolf Resort	52
Oscar in Toyland 2 (DSiWare)	69
Pokémon Schwarz/Weiß	54
Space Ace (DSiWare)	69
Tron: Evolution	51
Zenonia (DSiWare)	68



20

VORSCHAU | ZELDA: OCARINA OF TIME

THOMAS

Wie gut wird die Neuauflage des wohl besten Videospiels aller Zeiten? Auf einer Präsentation in Amsterdam durften wir Links episches Abenteuer ausgiebig spielen. In dieser N-ZONE haben wir alle Eindrücke zusammengefasst. Wird das 3DS-Remake dem Original gerecht oder nicht?

40

TEST | KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

CHRISTOPH

Es ist beinahe unfassbar, wie viele Ideen in **Kirbys** kreativem Wii-Jump&Run stecken. Im sechsseitigen XXL-Test verraten wir euch, ob die guten Ansätze auch zu einem qualitativ hochwertigen Gesamtkunstwerk verschmelzen. Wir widmen uns beispielsweise der Steuerung, Kirbys Verwandlungsmöglichkeiten und der Frage, ob der spielerische Anspruch möglicherweise zu gering ist.

ONLINE

DSi-Kanäle	68
VideoGamesZone	70
Wii-Kanäle	66

SERVICE

Spielerforum	88

Tipps & Tricks:

Mario Sports Mix	86
Sin & Punishment 2	86
Tony Hawk GRID	87
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	87
Star Wars: The Force Unleashed	87

RETRO

Die Retro-Spiele des Jahres	84
Link: Sein abenteuerlicher Lebenslauf	80
Retro-Startseite	78

MEINUNGEN

Die besten Spiele 2010	90
Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Adventures in Vegas: Slot Machine, Online	69
Alt-Play: Jason Rohrer Anthology, Online	69
Bejeweled 2, Online	66
Conduit 2, Vorschau	30
De Blob 2, Test	46
Dead or Alive Dimensions, Vorschau	27
Diercke Junior-Quiz, News	07
Doctor Lautrec and the Forgotten Knights, News	08
Exed Exes, Online	67
Family Games: Pen & Paper Edition, Online	66
Ghost Mania, Online	67
Ghosts'n' Goblins, Online	67
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung, Tipps	87
James Noir Hollywood Crimes, News	09
Kid Icarus Uprising, Vorschau	22
Kirby und das magische Garn, Test	40
Lego Star Wars III: The Clone Wars, Vorschau	28
Lylat Wars, Retro	79
Mario Sports Mix, Tipps	86
Minigolf Resort, Test	52
Mix Superstar, Online	67
Monopoly, News	07
New Super Mario Bros. 3DS, News	10
Nintendogs + Cats, Vorschau	29
Oscar in Toyland 2, Online	69
PilotWings 3D, Vorschau	23
Pokémon Schwarz/Weiß, Test	54
Pro Evolution Soccer 2011 3D, Vorschau	25
Resident Evil: Mercenaries 3D, Vorschau	24
Ridge Racer 3D, Vorschau	28
Rock Band 3, News	07
Shaq-Fu, Retro	78
Sin & Punishment 2, Tipps	86
Space Ace, Online	69
Star Wars: The Force Unleashed 2, Tipps	87
Steel Diver, Vorschau	28
Super Monkey Ball 3D, News	11
Super Street Fighter IV 3D-Edition, Vorschau	26
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Vorschau	20
Tony Hawk GRID, Tipps	87
Tron: Evolution Battle Grids, Test	50
Tron: Evolution, Test	51
Zenonia, Online	68

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

PUNKTSIEG FÜR NINTENDO!

Sony bringt Ende des Jahres eine neue Mobilkonsole heraus. Hält sie dem Vergleich mit dem 3DS stand?

Der Nachfolger der PlayStation Portable ist jetzt offiziell angekündigt, doch das Gerät trägt bislang lediglich den Projektnamen „Next Generation Portable Entertainment System“, kurz NGP. Die sperrige Produktbezeichnung mag vielen Spielern verwirrend erscheinen, aber man darf davon ausgehen, dass die Konsole einen einprägsameren Namen erhält, wenn sie Ende 2011 auf den Markt kommt. Die wichtigsten Produkteigenschaften: PlayStation-3-ähnliche Grafikleistung, GPS-Modul, zwei Analogsticks, Touchscreen, Touchpad (auf der Rückseite), zwei Kameralinsen, WLAN-Anschluss, Neigungssensor, integrierter Kompass. In der rechts gedruckten Tabelle vergleichen wir das NGP-Gerät mit dem Nintendo 3DS. ■

Christoph meint: *„Was es mit dem Touchpad auf der Rückseite der neuen Sony-Konsole auf sich hat, lässt sich im Moment nur erahnen. Ich stelle mir beispielsweise vor, wie ich damit ein Minispiel steuere, sozusagen als Touchpen-Ersatz. Doch bietet das NGP abseits dieser Spielerei und der zweifellos sehr starken technischen Leistung genügend Innovationen? Ich finde: kaum. Zudem bescheinige ich dem 3DS die größeren Erfolgsaussichten, denn man darf Nintendos Zeitvorsprung von einem Dreivierteljahr nicht unterschätzen. Ich bin schon gespannt, was der 3DS Ende 2011 kosten wird, wenn die PSP2 auf den Markt kommt. Vielleicht nur noch 200 Euro? Eine rechtzeitige 3DS-Preissenkung wäre mit Sicherheit ein klasse Schachzug, um Sony gehörig auszutricksen!“*

	NINTENDO 3DS	NEXT GENERATION PORTABLE ENTERTAINMENT SYSTEM (NGP)
SPIELE	**1:1**	
	Statt völlig neuartiger Spielideen setzt uns Nintendo zum Konsolenstart hauptsächlich bekannte Marken und Neuauflagen vor, darunter **PilotWings Resort**, **Nintendogs + Cats** oder **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**. Neue Serien folgen hoffentlich, so wurde u. a. die Rückkehr von Kid Icarus angekündigt.	Angekündigt wurden bislang unter anderem Ableger der Serien **Uncharted**, **Killzone**, **LittleBigPlanet**, **Yakuza**, **Lost Planet**, **Monster Hunter**, **Resistance** und **Call of Duty**. Aber noch fehlt uns ein Titel, der spielerisch aus dem Einheitsbrei herausticht. Den haben wir allerdings auch beim 3DS noch nicht gesehen. Gleichstand!
TECHNIK	**1:2**	
	Statt die modernste Grafik aufzufahren, die der Markt hergibt, vertraut Nintendo bei der Wunderkonsole auf den 3D-Trend: Der 3DS ermöglicht räumliche Effekte ganz ohne Brille. Das ist zwar sicherlich ein Trumpf, aber Sony liegt in puncto Auflösung und Bildqualität trotzdem deutlich vorn.	Hier muss auch der größte Nintendo-Fan gestehen, dass Sony in puncto Technik deutlich im Vorteil ist: Dank des berührungsempfindlichen 5-Zoll-Bildschirms, PS3-ähnlicher Grafikleistung, ständiger Internetverbindung, zwei Kameras, Touchpad und GPS-Moduls sticht das NGP-Gerät den 3DS aus. Punkt für Sony!
FUNKTIONEN	**2:2**	
	Jetzt erobert sich Nintendo den Gleichstand wieder zurück: Die Tatsache, dass man 3D-Fotos aufnehmen kann, finden wir wahnsinnig interessant. Auch Mii-Kanal, Tag-Modus und Augmented-Reality-Spiele sind einzigartig.	Und was bietet Sony? Einen Touchscreen? Zwei Kameras? Einen Online-Shop? All dies hat der 3DS ebenfalls. Doch beim GPS-Sensor und dem Touchpad kann die NGP-Konsole punkten. Braucht man’s? Abwarten … Punkt für Nintendo!
AKKULAUFZEIT	**3:3**	
	Die maximale Laufzeit im 3D-Betrieb beträgt fünf Stunden. Ist der Akku leer, müssen 3DS-Spieler viel Geduld mitbringen, denn der Ladevorgang nimmt bis zu dreieinhalb Stunden in Anspruch.	Die Akkulaufzeit soll zwischen vier und fünf Stunden betragen. Das ist nicht sonderlich lange, wenn man bedenkt, dass die NGP-Konsole nicht mal 3D-Darstellung unterstützt. Unentschieden!
INNOVATIONEN	**4:3**	
	Bestehen in dieser Hinsicht ernsthafte Zweifel, dass Nintendo mit dem 3DS die innovativere Konsole abliefert? Wir finden: nein. Alleine die Möglichkeit, 3D-Darstellung ohne Brille zu bestaunen, ist außergewöhnlich.	Wenn uns Sony nicht überrascht, ist das Next Generation Portable Entertainment System eine technisch fortschrittliche, aber nicht allzu innovative Konsole. Touchscreen und zwei Analogstick gab’s schon vorher.

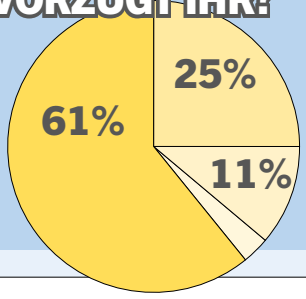
LESERUMFRAGE:
WELCHE KONSOLE BEVORZUGT IHR?

61% Natürlich favorisiere ich den 3DS, denn 3D-Grafik ohne Brillenzwang rockt!

25% Kommt auf den Preis des NGP an.

11% Die neue Sony-Mobilkonsole ist mein! Die 3DS-Vorbestellung habe ich storniert.

3% Ich mag generell keine Mobilkonsolen!



SCHLAG DEN REDAKTEUR

Wer hat die beste Nintendo-Sammlung? N-ZONE-Redakteur Christoph Kraus möchte es wissen!

In dieser Rubrik fordern wir Redakteure künftig euch Leser heraus, beispielsweise in Form von Online-Turnieren, Highscore-Duellen oder – so wie jetzt – als Wettstreit, wer die beste Nintendo-Sammlung hat!

UND SO NEHMT IHR TEIL:
Registriert euch auf www.n-zone.de und klickt dort den Beitrag „Schlag den Redakteur" an. Hinterlasst nun einen Kommentar, in dem ihr uns die Highlights eurer Sammlung aufzählt. Christoph pickt sich dann den Leser heraus, von dem er glaubt, dass er die hochwertigsten Nintendo-Gimmicks besitzt. Anschließend dürfen die Leser anhand einer Bildergalerie abstimmen, ob der Leser die beste Sammlung hat – oder Christoph.

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party", „Pferdehof", „Sport" und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

DIERCKE JUNIOR-QUIZ (DS)

Ob Kinder an diesem nüchtern präsentierten Erdkunde-Quiz Gefallen finden? Es darf bezweifelt werden. Die Disziplinen sind zwar inhaltlich allesamt recht abwechslungsreich gestaltet – beispielsweise gibt es neben typischen Frage-und-Antwort-Spielchen auch Modi, in denen man Autokennzeichen der richtigen Stadt zuordnen muss –, doch die Präsentation ist eher einschläfernd: In der Spielvariante „Stadt, Land, Fluss" etwa wird man lediglich mit einer Textzeile konfrontiert, die sich von oben nach unten bewegt. Hier gilt es, mit dem Touchpen die Schaltflächen „Stadt", „Land" oder „Fluss" anzuklicken, je nachdem, was gesucht wird. Laaangweilig! Lob verdient das DS-Modul hingegen für das integrierte Nachschlagewerk mit Fakten zu zahlreichen Ländern der Erde. ■

MONOPOLY (DS)

In der Theorie ist es sicherlich eine gute Idee, **Monopoly** in den Modulschacht zu legen: Weil man kein sperriges Brett und unhandliche Straßenbesitzkarten benötigt, eignet sich der Spieleklassiker zum Überbrücken langer Zugfahrten oder um verregnete Urlaubstage aufzuheitern. Allerdings macht es schlichtweg keinen Spaß, die DS-Konsole herumzureichen, damit jeder seine Spielzüge absolvieren kann. Schließlich kann immer nur ein Spieler auf den Bildschirm blicken, während sich die übrigen Teilnehmer langweilen. Zudem benötigt im Drahtlos-Modus jeder Spieler sein eigenes Modul, um **Monopoly** gegen seine Freunde zu zocken. Und welche Familie hat schon bis zu vier Nintendo-DS-Konsolen auf Lager, geschweige denn ebenso viele **Monopoly**-Spiele? ■

ROCK BAND 3 (DS)

Im Gegensatz zur **Guitar Hero On Tour**-Serie, die einen Gitarrenaufsatz zum Spielen voraussetzt, vertraut Electronic Arts bei **Rock Band 3** fast gänzlich auf die Nutzung von Steuerkreuz und Aktionstasten. So schlägt man im richtigen Takt alle Noten an, die auf dem Bildschirm erscheinen. 25 Lieder stehen dabei zur Auswahl, darunter „Cold As Ice" von Foreigner, „Bohemian Rhapsody" von Queen, „The Look" von Roxette oder „The Hardest Button to Button" von The White Stripes. Die Bedienung ist durchdacht, wenigstens riskiert man diesmal keine schmerzende Hand, wie es bei **Guitar Hero On Tour** des Öfteren der Fall ist. Die Qualität der Musikstücke ist gut gelungen – wir empfehlen allerdings dringend die Verwendung von Kopfhörern! ■

DOCTOR LAUTREC AND THE FORGOTTEN KNIGHTS

3DS Seht ihr hier erste Bilder vom neuen Professor-Layton-Abenteuer? Zumindest wirkt es so!

Wer nur einen flüchtigen Blick auf die Bilder auf dieser Seite wirft, könnte glatt meinen, eine neue **Professor Layton**-Episode sei angekündigt worden. Aber in Wahrheit seht ihr Screenshots aus **Doctor Lautrec and the Forgotten Knights**, das nicht nur aufgrund des Titels frappierend an Nintendos Rätselreihe erinnert. Schauplatz des Spiels ist das Paris des 19. Jahrhunderts. Alles dreht sich um eine mysteriöse Schatzkarte. Diese zeigt diverse Schauplätze, die der clevere Titelheld mit dem schwarzen Hut bereisen muss. Unterstützung erhält der Archäologe dabei von einer gewissen Sophie. Sie gibt Doktor Lautrec des Öfteren Kontra, was auch häufig nötig ist, denn Lautrec ist alles andere als ein umgänglicher Zeitgenosse. Konami verspricht etliche spannende Rätseleinlagen, die von den Möglichkeiten des 3DS regen Gebrauch machen. Da verkraften wir den Ideenklau gern! ■

Christoph meint:

*„Muss es uns beunruhigen, dass die Ähnlichkeiten zwischen den Spielfiguren Doktor Lautrec und Professor Layton unübersehbar sind? Ich finde nicht. In der Spielebranche ist es legitim, sich von erfolgreichen Serien inspirieren zu lassen – und solange dabei ein witziges und cleveres Abenteuer herauskommt, soll uns das Ausborgen guter Ideen nur recht sein! Oder um es mit den Worten des Lesers Bleistift2000 aus der N-ZONE-Internet-Community zu sagen: ‚Wenn die Entwickler den Spielspaß gleich mitkopiert haben, ist das doch völlig egal.' Das sehe ich ganz genauso! Im Gegensatz zum neuen **Layton**-Abenteuer für den 3DS, das in Japan zum Konsolenstart erscheint, kommt Lautrec übrigens erst ein paar Monate später auf den Markt."*

Der Vergleich zeigt: Professor Layton und Doktor Lautrec sehen sich ähnlich.

GERÜCHTEKÜCHE

wir wärmen alles für euch auf

Nintendo und die Retro Studios (bekannt durch die Metroid Prime-Serie und Donkey Kong Country Returns) verhandelten einst über einen Ableger der The Legend of Zelda-Serie. Darin hätte der Verwandlungskünstler Shiek die Hauptrolle spielen sollen. Diese Information, die jüngst bekannt wurde, deckt sich mit ähnlich lautenden Gerüchten, die vor zwei Jahren die Runde machten. Zu einer Einigung kam es jedoch nie.

Die Führungsetage von Nintendo Japan hat grünes Licht für die Entwicklung eines neuen Wii-Spiels gegeben. Der Titel lautet übersetzt Pandoras Turm. Gerüchten zufolge handelt es sich um ein Action-Abenteuer à la Disaster: Day of Crisis, das sich explizit an Vielspieler richtet.

In Japan ist es schon länger üblich, dass Wii-Spiele mit einer hohen Alterskennzeichnung in schwarzen Hüllen ausgeliefert werden. Herkömmliche Titel dagegen sind in weißen Schachteln verpackt. Dieses System behält Nintendo auch bei 3DS-Software bei. In Europa und den USA sollen alle Spiele Gerüchten zufolge dagegen identisch verpackt sein.

Das Pokémon-Lernspiel für den Nintendo DS, das als Zubehör eine Tastatur enthält, kommt hierzulande nicht in den Handel. Angeblich ist der Übersetzungsaufwand zu hoch.

TOPS & FLOPS

LAHM-STERDAM

Eine ganze Stunde sollte die Pressekonferenz dauern, in der uns Nintendo neue Fakten zum 3DS versprach. Doch der **Mario**-Konzern hielt die treuen Anhänger lange hin. Erst kurz vorm Schluss rückte Nintendo den Auslieferungstermin raus. N-ZONE-Leser Daniel Frömel verfolgte die Konferenz im Internet mit. Sein Fazit: „Ein Satz mit X, das war wohl nix! Andere Hersteller schaffen es doch auch, dass man sich die Konferenz ansieht und nicht dabei einschläft! Ich habe mir extra einen halben Tag freigenommen, um die Pressekonferenz zu verfolgen. Das hätte ich mir sparen können!“

KIRBY SUPERSTAR

Es ist beeindruckend, wie viel Ideenreichtum in Kirbys neuestem Wii-Hüpfer steckt. Wir zollen dem hohen Kreativitätsgrad Tribut und küren **Kirby und das magische Garn** mit 86 Spielspaß-Prozent – und das sowohl im Einzelspieler- als auch im Koop-Modus. Dank sei den vielfältigen Verwandlungen, den einfallsreichen Levels und dem simplen, aber witzigen Spielprinzip. Der einzige Kritikpunkt ist der sehr niedrige Schwierigkeitsgrad.

MUT ZUM STÄNKERN!

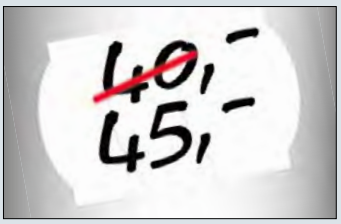
Auf einer Investorenkonferenz hat Nintendo-Präsident Iwata Sonys NGP-Konsole wie folgt kommentiert: „Der Kunde entscheidet, welche Herangehensweise die richtige ist.“ Er bezieht sich dabei auf Innovation, wie Nintendo sie bietet, und Grafik-Power, auf die Sony setzt. Nintendo sei kein Unternehmen, das sich um Produkte anderer Firmen Gedanken macht. Wir meinen: „Lassen Sie mal Dampf ab, Iwata! Gegen die Konkurrenz zu stänkern, ist in der Branche erlaubt!“

TERMIN MERKEN!

2011

25. MÄRZ

Jetzt herrscht Gewissheit: Der Nintendo 3DS kommt am 25. März 2011 in den Handel. Jeder europäische Händler kann den Preis zwar selbst festlegen, aber hierzulande wird sich die Höhe der Summe wohl bei 250 Euro einpendeln. Zum Vergleich: Die Wii kam seinerzeit zum selben Preis in den Handel. Ob der 3D-Effekt die hohen Anschaffungskosten rechtfertigt? Wir sind optimistisch.



PREISAUFSCHLAG

Für 3DS-Spiele müssen wir künftig mehr berappen, als wir bislang für herkömmliche DS-Spiele auf den Tisch blätterten. Statt 40 Euro – so viel kosteten die meisten DS-Titel am ersten Verkaufstag – werden nun beim Nintendo 3DS fünf Euro mehr fällig. Das entspricht einer Teuerungsrate in Höhe von 12,5 Prozent. Damit nähern sich Spiele für Nintendos jüngste Mobilkonsole der unverbindlichen Preisempfehlung für Wii-Titel an.

JAMES NOIR HOLLYWOOD CRIMES

3DS Noch ein Konkurrent für Professor Layton?

Offenbar ist nicht nur Konami auf den Geschmack gekommen, ein Spiel im **Professor Layton**-Stil herauszubringen, sondern auch Ubisoft: **James Noir Hollywood Crimes** – ehemals unter dem Arbeitstitel **Hollywood ‘61** angekündigt – bietet intelligente Rätsel und paart diese mit einer Story, die sich vorrangig an Erwachsene richtet. Wir durften bereits eine erste Version ausprobieren und finden die Mischung gut inszeniert. Zudem heben sich die Knobelaufgaben erfreulich stark von Nintendos Professoren-Abenteuer ab, was die Aufmachung betrifft: Ubisoft geht weg von der Comic-Grafik und schuf Charakterzeichnungen im Sechziger-Jahre-Look, was auf dem dreidimensionalen Bildschirm klasse rüberkommt. ■

Christoph meint: *„140 schlaue Denkaufgaben hat dieses Rätsel-Abenteuer im Gepäck. Das ist eine durchaus beachtliche Anzahl, wenn man bedenkt, dass zusätzlich auch noch eine umfangreiche Geschichte hinzukommt, die in puncto Aufmachung stark an **Hotel Dusk** oder **Last Window: Das Geheimnis von Cape West** erinnert. Ich durfte vor längerer Zeit bereits eine Demoversion von **James Noir Hollywood Crimes** ausprobieren und empfand das vorgeführte Rätsel – es hatte mit Spiegeln zu tun, die in einem bestimmten Winkel zueinander gedreht werden mussten –als äußerst spaßig. Allerdings kommt die 3D-Darstellung bei diesem Spiel kaum zur Geltung. Hoffentlich bessern die Entwickler in dieser Hinsicht noch ein bisschen nach.“*

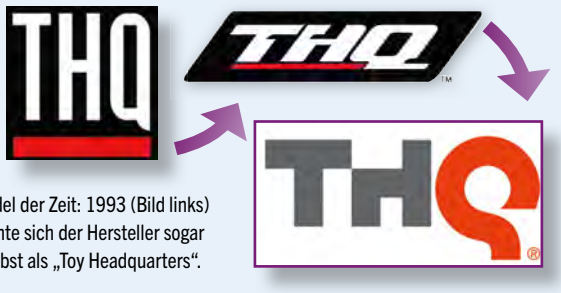
NEW SUPER MARIO BROS. 3DS

3DS Miyamoto hat die Entwicklung eines neuen Teils höchstpersönlich bestätigt!

Es ist kein Geheimnis, dass Nintendo mit der **New Super Mario Bros.**-Serie auf Wii und DS einen großen Erfolg hinlegte. Jetzt kündigte **Mario**-Schöpfer Shigeru Miyamoto in der Frage-und-Antwort-Rubrik „Iwata fragt" auf der amerikanischen Nintendo-Webseite selbstbewusst die Arbeiten an einer Fortsetzung an. Er äußerte sich folgendermaßen zum nächsten Serienableger: ‚Ich möchte allen so bald wie möglich zeigen, wie das neue **Super Mario Bros.** auf dem Nintendo 3DS aussehen wird." – Wir meinen: Das riecht nach einer Weltpremiere auf der E3-Messe, die im Juni stattfindet! ■

NEUES THQ-LOGO? LOGO!

Der Hersteller spendiert sich ein neues Erkennungszeichen.



Im Wandel der Zeit: 1993 (Bild links) bezeichnete sich der Hersteller sogar noch selbst als „Toy Headquarters".

Auf der THQ-Hausmesse Gamers Week enthüllte der Hersteller nicht nur einige neue Spiele (die meisten davon für Xbox 360 und PlayStation 3), sondern stellte der Öffentlichkeit auch ein neues Logo vor. Dieses soll die Stärken noch intensiver herausstellen, als es beim bisherigen Erkennungszeichen der Fall war. THQ-Präsident und CEO Brian Farrell dazu: „Das neue Logo verkörpert Wandel, Innovation und Kreativität, also die Eckpfeiler des neuen THQ." Weiter sagte er, dass die Entwicklung von innovativen Spielen erster Güteklasse, die auf originelle Eigenschaften setzen, die besten Talente in der Branche anziehe. Denn diese Menschen würden dabei helfen, THQ neu zu definieren. „Das neue Logo soll den Wandel zeigen und spürbar machen", ergänzte Farrell. ■

Christoph meint: *„War es wirklich nötig, dass sich THQ unter einem neuen Erkennungszeichen präsentiert? Ich finde nicht. Der Hersteller war zwar auch für so manches Flop-Spiel für Wii und DS verantwortlich, allerdings bewies THQ unter anderem mit* ***de Blob*** *und* ***Deadly Creatures****, dass in regelmäßigen Abständen auch hochwertige Spiele drin sind. Hoffen wir, dass der rot hervorgehobene Buchstabe Q im Logo auf eine hohe Qualität hinweist."*

... sind Spielkonsolen am Anfang immer so teuer?

Diese neue N-ZONE-Rubrik befasst sich mit den großen Mysterien der Spielebranche. Heute widmen wir uns beispielsweise dem Phänomen der hohen Einführungspreise bei Spielkonsolen.

Viele Leser wundern sich, warum Hardware zur Markteinführung stets sehr teuer ist. Häufig führen sie das Argument an, dass ja zahlreiche Leute eine Konsole viel früher kaufen würden, wenn sie günstiger wäre. Doch Angebot und Nachfrage bestimmen den Preis: Unmittelbar bei Veröffentlichung einer neuen Spielkonsole greifen erfahrungsgemäß sowieso nur die langjährigen Zocker zu, die – überspitzt formuliert – sowieso jeden Preis dafür bezahlen würden. Daher ist es wichtig, am Anfang qualitativ hochwertige Titel anzubieten, die insbesondere Vielspieler ansprechen. Dazu gehören beispielsweise **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** oder **Ridge Racer 3D**. Nach einer Preissenkung – die beim bisherigen DS-Modell übrigens zeitnah zur Veröffentlichung von **Nintendogs** durchgeführt wurde – wendet sich Nintendo anschließend an preisbewusste Kunden, welche die Konsole etwa als Geschenk für Kinder benötigen. Interessanterweise macht ein Hersteller erst in dieser Phase im Lebenszyklus einer Konsole so richtig viel Umsatz und Profit. Bei der Wii hat es immerhin knapp drei Jahre gedauert, bis der Preis von 249 Euro auf ungefähr 200 Euro gesenkt wurde. Übrigens: Nintendo bot das N64 einst gerade mal zwei Monate lang für 399 Mark an: Es wurde am 1. März 1997 für diese Summe veröffentlicht, doch schon acht Wochen später waren's nur noch 299 Mark.

KIRBY ADVENTURE

Wii Na so was: Kirby kehrt auf die Wii zurück!

Einen Tag nach der Ankündigung der nächsten tragbaren PlayStation (siehe Meldung auf Seite 6) überraschte Nintendo die Zocker mit einem Spiel, das niemand mehr auf dem Radar hatte: **Kirby Adventure** (siehe Archivbild). Wir erinnern uns: Vor genau sechs Jahren kündigte Nintendo genau dieses 2D-Jump&Run für den GameCube an, doch seitdem haben wir nie wieder etwas davon gesehen – bis jetzt! Einen Screenshot aus der Wii-Version können wir euch leider noch nicht präsentieren, denn abgesehen von einem winzig aufgelösten Video, das auf der offiziellen japanischen Nintendo-Webseite zu finden ist, gibt es noch keinerlei Fakten zu Kirbys Wii-Rückkehr. Aber mal ehrlich: Man muss schon ein bisschen den Kopf darüber schütteln, dass uns Nintendo ein sechs Jahre altes Spiel vorsetzt und dabei so tut, als hätten sich die technischen Erwartungen seit dieser Zeit nicht verändert. ■

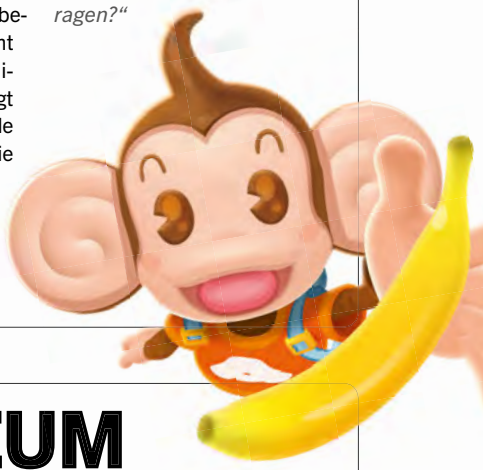
Christoph meint: *„In der N-ZONE 08/2010 rätselten wir noch, ob **Kirby und das magische Garn** aus dem ursprünglich vor sechs Jahren angekündigten Projekt **Kirby Adventure** hervorgegangen sein könnte. Das ist, wie wir jetzt wissen, falsch. Meiner Meinung nach ist es allerdings ein bisschen frech, ein so angestaubtes Abenteuer ohne technische Fortschritte vom GameCube auf die Wii umzusetzen.“*

SUPER MONKEY BALL 3D

3DS Die Sega-Äffchen riskieren mal wieder ein Schleudertrauma!

Es gehört mittlerweile zur festen Tradition, dass die Affen von **Super Monkey Ball** zum Start jeder Spielkonsole präsent sind. Das ist auch beim Nintendo 3DS nicht anders. Sega verspricht drei Spielmodi, nämlich das Affenrennen, den Affenkampf sowie die herkömmlichen Geschicklichkeitsabschnitte, in denen man AiAi und Co. unbeschadet ins Ziel führen muss. All das klingt nach dem bekannten Spielprinzip – nicht mehr, aber auch nicht weniger. Als Schmankerl kündigt Sega überdies spannende Mehrspielerduelle über die kabellose 3DS-Verbindung an. Wir erwarten jedenfalls eine routinierte Fortsetzung der bekannten Serie. ■

Christoph meint: *„Ich bin gespannt, ob es die Entwickler schaffen, den Tiefeneffekt bei einem solchen Spiel sinnvoll rüberzubringen. Denn wenn einem schon beim Drehen und Neigen der Labyrinthe mulmig werden kann – wie wird man dann erst reagieren, wenn auch die Spielfiguren aus der Konsole herausragen?“*



COMPUTERSPIELE-MUSEUM

Wir waren bei der Eröffnung in Berlin dabei!

Das Computerspiele-Museum in Berlin bietet auf 670 m² Ausstellungsfläche einen Abriss der Geschichte der Computerspiele. Unser Mann vor Ort, Patrick Neef, war bei der Eröffnung dabei. Seine Eindrücke: „An vielen Ecken laden Spielmaschinen zum Ausprobieren ein. Da wäre zum Beispiel ein alter **PONG**-Automat, der für nostalgische Gefühle sorgt. Und wer dazu bereit ist, seine Schuhe auszuziehen, darf sich auf den Riesenjoystick stellen und ein paar Aliens abschießen – gar nicht so leicht, wenn man den Joystick-Knopf mit dem Fuß drücken soll. Über die Eröffnung selbst waren wir etwas erstaunt: Um Punkt 10 Uhr am ersten Öffnungstag waren höchstens eine Handvoll Menschen vor Ort. An vielen Stellen wurden noch Bohrmaschine und Schraubenzieher angesetzt, ein paar Bier- und Weinflaschen zeugten von der vermutlich ‚eigentlichen‘ Eröffnung am Vorabend. Mittlerweile hat das Museum über 2.000 Besucher am ersten Wochenende erlebt. Die Zahl dürfte sich während der Langen Nacht der Museen vervielfältigt haben.“ In der nächsten N-ZONE erfahrt ihr mehr über die Berliner Exponate. ■

COMPUTERSPIELEMUSEUM
Karl-Marx-Allee 93a, 10243 Berlin
Telefon Besucherservice: 030/60 988 577
Öffnungszeiten: Täglich 10-20 Uhr (außer dienstags)

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA

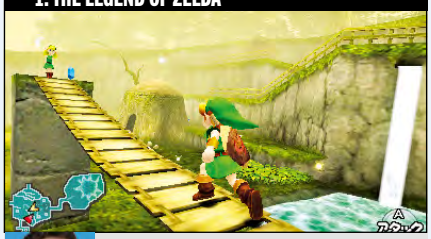
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

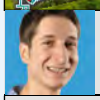
Link hält tapfer die Spitzenposition in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts, obwohl es derzeit eigentlich wenig Erfreuliches zu berichten gibt. Entgegen unseren Erwartungen und in Fankreisen kursierenden Gerüchten wird **Ocarina of Time** nicht zum Launch des 3DS erhältlich sein. Als kleines Trostpflaster haben wir für euch dennoch alle neuen Infos zum 3D-Remake des N64-Meilensteins in einer spannenden Vorschau ab Seite 20 zusammengefasst.

Wii	**The Legend of Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA





Egal ob für die Wii oder den 3DS: Die Redaktion sehnt sich derzeit am meisten nach einem neuen **Zelda**-Titel!

1 ◄		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

2. PROFESSOR LAYTON UND DIE GEISTERFLÖTE

- ◄		GENRE	Geschicklichkeit
ENTWICKLER	Level-5	TERMIN	2011

3. OKAMIDEN

- ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	März 2011

4. CONDUIT 2

- ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	High Voltage	TERMIN	März 2011

5. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

3 ▼		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Game Freak	TERMIN	04. März 2011

2 POKÉMON

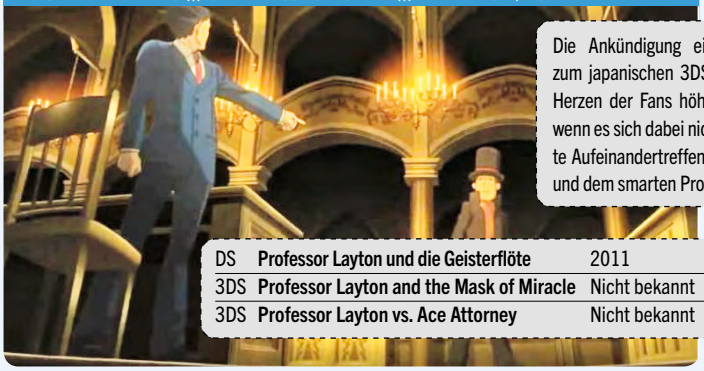
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 04. MÄRZ 2011/NICHT BEKANNT

Nur knapp haben die Pokémon den Spitzenplatz unserer Most-Wanted-Charts verpasst. Dafür hat Nintendo mit dem 4. März endlich den Release-Termin für die **Schwarze** und **Weiße Edition** bekannt gegeben. Fehlt nur noch die Ankündigung eines 3DS-Pokémon, die wahrscheinlich in den nächsten Monaten kommen wird. Zum WiiWare-Pokémon gibt's weiterhin keine neue Infos.

DS	**Pokémon Schwarze & Weiße Edition**	04. März 2011	Rollenspiel
WiiWare	**Pokémon Mystery Dungeon**	Nicht bekannt	Action-Adventure

3 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2011/NICHT BEKANNT



Die Ankündigung eines **Layton**-Titels zum japanischen 3DS-Launch lässt die Herzen der Fans höher schlagen, auch wenn es sich dabei nicht um das begehrte Aufeinandertreffen von **Ace Attorney** und dem smarten Prof handelt.

DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	2011	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton and the Mask of Miracle**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
3DS	**Professor Layton vs. Ace Attorney**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

4 KIRBY UND DAS MAGISCHE ...

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 25. FEBRUAR 2011

Die N-ZONE-Leser freuen sich nicht zu Unrecht auf Kirbys Wii-Comeback, wie unser großer Test ab der Seite 40 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE beweist. Ein weiteres Spiel mit der rosafarbenen Knutschkugel wurde kurz vor Redaktionsschluss angekündigt. Mehr dazu lest ihr in den News.

5 MARIO

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2011

3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel

Nach der Veröffentlichung von **Mario Sports Mix** und **Mario vs. Donkey Kong** scheint sich unser Lieblingsklempner erst mal eine Auszeit zu gönnen. Die nächsten **Mario**-Games kommen für den 3DS; offizielle Erscheinungstermine sind bislang nicht bekannt.

6 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 18. MÄRZ 2011

Der Wii-Vorgänger **Okami** zählt zu den schönsten Titeln für Nintendos Heimkonsole. Und wie wir in unserer Vorschau in der letzten Ausgabe berichtet haben, hat **Okamiden** für den DS das Zeug dazu, in die Fußstapfen des Wii-Geheimtipps zu treten. Mal sehen, ob's im Test dann ebenfalls für die magische 90-Prozent-Marke reichen wird!

7 RESIDENT EVIL

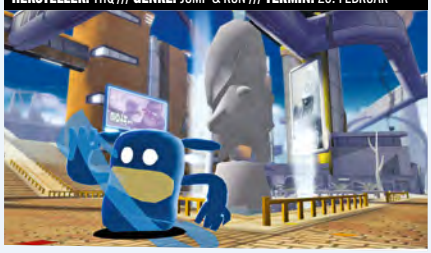
HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

8 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

9 DE BLOB 2

HERSTELLER: THQ /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 25. FEBRUAR



10 METAL GEAR SOLID

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011

DER 3DS KOMMT!

Text | Thomas Eder **Darauf habt ihr gewartet: Alle Fakten zur neuen Hardware, spannende Spieleindrücke und Infos zu den Features des Nintendo-3D-Handhelds!**

Ende Januar lud Nintendo die europäische Fachpresse sowie die wichtigsten Handelspartner nach Amsterdam ein, um dort die neue Wunderhardware samt Spielen zu präsentieren. Die N-ZONE-Redaktion war natürlich live vor Ort und hat für euch alles Wissenswerte zum 3DS auf den folgenden Seiten zusammengefasst. Doch vorab das, was euch am meisten interessiert: Der 3DS wird in Europa am 25. März 2011 in den Farben Blau und Schwarz in den Händlerregalen stehen; ca. 25 Spiele sollen zum Start und in den ersten Wochen dafür erhältlich sein. Die Preisgestaltung überlässt Nintendo in Europa den Händlern; bei vielen Anbietern, beispielsweise Amazon, wird das Gerät für 249 Euro verkauft.

Jeder darf mal: Zahlreiche Spielstationen wurden für die knapp 2.000 Gäste des Events bereitgehalten.

Objekt der Begierde: Vor dem Event konnte die neue Hardware nur in Vitrinen begutachtet werden.

DAS IST DABEI!

Der 3DS wird zum Launch nicht im Bundle mit Spielen angeboten. Hier seht ihr, was die Verpackung des Handhelds enthalten wird, wenn das gute Stück am 25. März hierzulande in den Läden steht.

- Nintendo 3DS
- Ladeschale
- Teleskop-Stylus (10 cm)
- SD-Karte (2 Gigabyte)
- Augmented-Reality-Karten
- Bedienungsanleitung und Garantiehinweis

TECHNISCHE DATEN

Größe, Gewicht, Displays, Schnittstellen und Eingabemöglichkeiten – wir haben die wichtigsten technischen Informationen zum 3DS für euch zusammengefasst.

Abmessungen: 13,4 x 7,4 x 2,1cm
Gewicht: 230 g
Displays:
Oben: 9 cm Diagonale, 800 x 240 Pixel Auflösung (400 Zeilen je Auge), 16,7 Mio. Farben, stereoskopisches 3D
Unten: 7,7 cm Diagonale, 320 x 240 Pixel Auflösung, 16,7 Mio. Farben
Lautsprecher: Stereo-Lautsprecher, seitlich des oberen Bildschirms
Kameras: Stereo-Kameras auf der Innenseite für Fotos in 3D plus eine Kamera auf der Außenseite mit jeweils 0,3 Megapixel (640 x 480 Pixel) Auflösung.
Eingabemöglichkeiten: A-, B-, X-, Y-, L-, R-Buttons, Steuerkreuz, Circle Pad (analog), Touchscreen, Mikrofon, Kameras, Bewegungssensoren, 3D-Regler, Home-Button, Wi-Fi-Schalter, Power-Schalter
Drahtlose Kommunikation: 2,4 GHz für kabellose Kommunikation zwischen 3DS-Systemen (StreetPass), WLAN (IEEE802.11 b/g mit WPA/WPA2)
Anschlüsse: Modulschacht, SD-Karten-Slot, Netzteilanschluss, Anschluss für Ladeschale, Kopfhörerausgang
Batterie: Lithium-Ionen-Akku, etwa 3,5 Stunden Ladedauer, 3 bis 5 Stunden Laufzeit (bei DS-Software 5 bis 8 Stunden)
Module: Kompatibel mit Modulen des Nintendo DS

3D anstatt Pixel!

In den letzten Monaten ist der DS schnell gealtert – die Verkaufszahlen gingen trotz stetem Nachschub an qualitativ hochwertiger Software weltweit zurück. Dies liegt natürlich zum einen daran, dass der 3DS als direkter Nachfolger in den Startlöchern steht, zum anderen spielt aber auch die starke Konkurrenz in Form von Smartphones, vor allem das iPhone, eine Rolle. Diese sind der mittlerweile sechs Jahre alten DS-Hardware technisch überlegen und ermöglichen ein Spielerlebnis, das bis vor wenigen Jahren noch undenkbar auf einem „Telefon“ war. Um sich von der Handy-Konkurrenz deutlich abzuheben, bedarf es neben exklusiven Spieletiteln auch neuer, bislang einzigartiger Features. Hier setzt Nintendo auf 3D-Darstellung, die es bislang lediglich für den Heimbereich gibt – dort allerdings für viel Geld und bislang ausschließlich in Verbindung mit 3D-Brillen.

Doch was taugt das Hosentaschen-3D? Wir haben uns zig Games angeschaut und dabei mit dem Schieberegler experimentiert. Unsere Erkenntnis: Sobald sich die Augen nach wenigen Sekunden an das 3D-Bild gewöhnt haben, offenbart sich für den Spieler ein toller Effekt, der auch nach längerem Spielen die Glotzer nicht zu sehr anstrengt. Dennoch platziert Nintendo auf der Verpackung einen Warnhinweis, dass jüngere Spieler unter sechs Jahren nicht in 3D spielen sollten, um die Augen zu schonen. Die 2D-Grafikqualität liegt etwa auf dem Niveau einer PlayStation 2, was auf den kleinen Bildschirmen richtig gut aussieht, aber im Vergleich mit dem iPhone 4 oder dem kürzlich angekündigten PSP-Nachfolger NPG niemanden zum Staunen bringen wird. Mit eingeschaltetem 3D hingegen entfaltet die kleine Wunderkiste ihre volle Grafikpracht und lässt die Konkurrenz alt aussehen, auch wenn diese eine höhere Auflösung oder mehr Rechenpower bietet.

Der 3DS im Einsatz

Beim Spielen zeigt sich Nintendos jahrelange Erfahrung: Das Buttonlayout gibt keinerlei Grund zur Beanstandung und die Befürchtungen, dass man die mittig platzierten Home-, Start- und Select-Tasten unabsichtlich betätigen könnte, stellen sich in unseren ausgiebigen Spielsessions als unbegründet heraus. Der 3DS liegt klasse in der Hand und fühlt sich sehr wertig an. Das Circle Pad funktioniert präziser als das der PSP und auch die Eingaben auf dem Touchscreen wurden exakt umgesetzt. Der neue Teleskop-Stylus lässt sich beim 3DS je nach euren Wünschen bis zu einer Länge von gut zehn Zentimetern ausziehen.

Bevor jedoch gezockt werden kann, muss man den 3DS etwa 3,5 Stunden lang in der beiliegenden Ladeschale aufladen. Dann hält der Akku auf der höchsten Helligkeitsstufe des Bildschirms für 3 bis 5 Stunden bei 3DS-Spielen; DS-Games können mit einer Ladung etwa 5 bis 8 Stunden gezockt werden. Dies klingt zwar nach wenig, doch länger hält ein Smartphone-Akku beim Zocken auch nicht. Aufgrund dieser nicht unbedingt beeindruckenden Zahlen dürfen sich Anbieter von Zubehör, das die Betriebsdauer des 3DS erhöht oder alternative Lademöglichkeiten bietet, wohl jetzt schon die Hände reiben. ■

DAS KANN DER 3DS!

Neue Features, Kommunikationsmöglichkeiten und Kompatibilität

Hier haben wir die wichtigsten neuen Features des Nintendo 3DS, die über das eigentliche Spielen mit dem Handheld hinausgehen, für euch auf einen Blick zusammengefasst.

SPOTPASS: Automatischer Verbindungsaufbau (auch im Sleep-Modus) über WLAN zum Datenempfang (zum Beispiel Informationen, Spieledaten, kostenlose Software, Videos)

STREETPASS: Automatischer Datenaustausch (zum Beispiel Spieledaten) zwischen 3DS-Systemen

MULTITASKING: Home-Menü, Internetbrowser und Nachrichten können aufgerufen werden, ohne das Spiel beenden zu müssen.

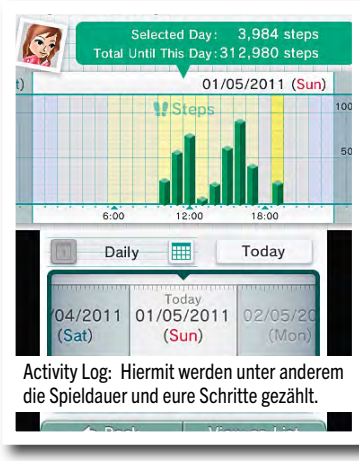
NINTENDO ESHOP: Nintendos Online-Shop vereint den bisherigen Nintendo-Shop und Nintendo-Kanal.

SYSTEM TRANSFER: Übertragung gekaufter Software unter 3DS-Systemen und zwischen DS/DSi und 3DS

ABWÄRTSKOMPATIBILITÄT: DS-Module und Software können auch auf dem 3DS abgespielt werden.

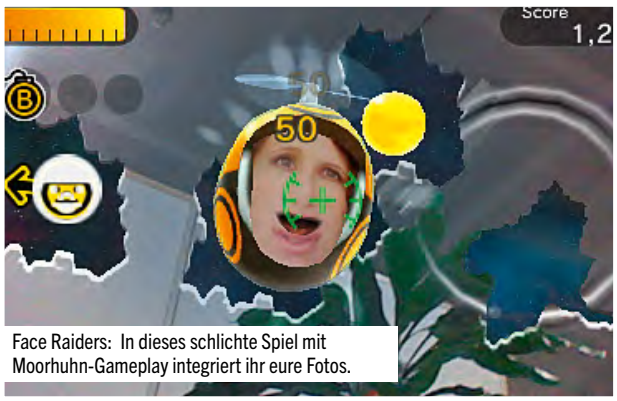
SPIELE-KOMPATIBILITÄT: Durch einen Ländercode (Europa, USA und Japan) wird verhindert, dass importierte Spiele mit einem anderen Ländercode als dem der Hardware abgespielt werden können.

KONTROLLMÖGLICHKEITEN (FÜR ELTERN): Inhalte, Wireless- und 3D-Funktionen können eingeschränkt werden.



Activity Log: Hiermit werden unter anderem die Spieldauer und eure Schritte gezählt.

Augmented Reality: Mit den beiliegenden Karten und der Kamera könnt ihr Spiel und Wirklichkeit verschmelzen lassen.



Face Raiders: In dieses schlichte Spiel mit Moorhuhn-Gameplay integriert ihr eure Fotos.

TOTAL VERNETZT

Dank der neuen Features StreetPass und SpotPass ist euer 3DS ein wahres Kommunikationswunder, das sogar im Schlaf-Modus Daten empfängt und austauscht – sofern ihr diese Optionen aktiviert. Ihr müsst also nicht befürchten, dass euer Handheld unkontrollierten Datenaustausch betreibt. Während SpotPass sich automatisch via WLAN verbindet und so Inhalte wie Videos, Spieledaten oder Software empfangen werden können, dient StreetPass dem Austausch von Daten zwischen 3DS-Systemen. Hierbei werden – auch ohne dass das Spiel eingelegt ist – Informationen mit anderen 3DS-Geräten in Reichweite ausgetauscht. So werden im Falle von **StreetFighter** Kämpfe ausgetragen, bei denen die Statistiken und Statuswerte auf eurem DS mit denen des anderen 3DS ausgetauscht und verglichen werden. Ihr spielt also passiv und könnt dadurch beispielsweise Extras wie Kämpfer freischalten, ohne selbst einen Finger krümmen zu müssen.

StreetPass = Spielspaß?

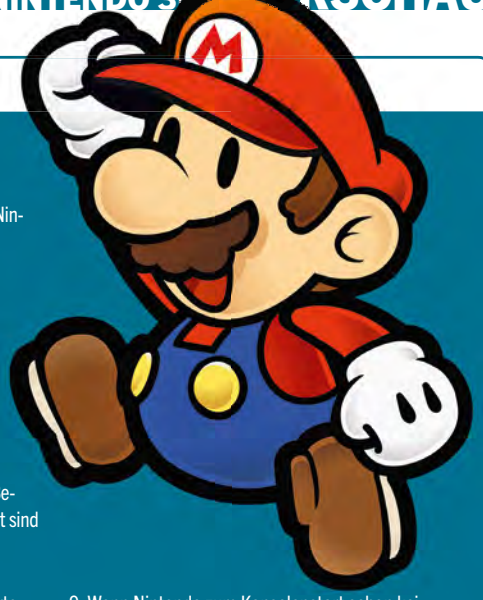
StreetPass bietet uns Spielern eine Menge interessanter Möglichkeiten, die wir uns derzeit noch nicht einmal vorstellen können. Doch handelt es sich dabei unserer Einschätzung nach mehr um ein nettes Feature, das hierzulande erst einmal Fuß fassen muss. In Japan mag das der Fall sein, bei uns hingegen hat nicht jeder zweite Passant einen Handheld im Sleep-Modus einstecken. Durch StreetPass sollen sich in vielen Games Inhalte wie Extras freischalten lassen. Wir sind jetzt schon sehr gespannt darauf, wie dieses nette Feature noch genutzt werden kann. SpotPass hingegen ist eine tolle Chance für den 3DS, seine Image als Allround-Entertainment-Gerätschaft zu zeigen. Wie genau sich Nintendo das in

Augmented Reality: Der 3DS-Hardware liegen sechs AR-Karten bei.

Mii Plaza: Hier tummeln sich eure Miis und die eurer Freunde. Der Editor bietet mehr Optionen als auf der Wii.

DIE 10 ...

... besten Gründe, warum ihr den 3DS braucht.



1. Im selben Maße, wie **Super Mario 64** das Jump&Run-Genre revolutionierte, hat auch **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** das Action-Adventure verändert. Jetzt kann man das beste Videospiel aller Zeiten auch unterwegs genießen. Zudem steht **Link's Awakening DX** auf der Virtual Console bereit. Wenn das kein Kaufgrund ist!

2. Dieser Vergleich hinkt keinesfalls: Um PlayStation-3-Spiele in 3D-Grafik zu genießen, muss man satte 1.000 Euro löhnen. Nintendo ermöglicht das Abtauchen in dreidimensionale Welten schon für 250 Euro. Und man muss nicht mal eine sperrige Brille auf dem Kopf tragen.

3. Wo – außer auf dem 3DS – könnt ihr sonst Videos in 3D ansehen? Mit seiner Vielzahl an starken Partnern wie zum Beispiel Eurosport oder Sky (vorerst allerdings nur in UK) wird dieses Feature in Zukunft sicher eine nicht unerhebliche Rolle für viele 3DS-Besitzer spielen.

4. Weder Handy noch PSP noch ein anderes Gerät bieten die Möglichkeit, 3D-Fotos von sich, seiner Umgebung und seinen Freunden zu knipsen. Der Nintendo 3DS aber schon! Es handelt sich zwar nur um eine nette Spielerei, aber eine, mit der man seine Kumpels beeindrucken kann!

5. Im Gegensatz zu früheren Konsolen, bei denen Nintendo erst sehr kurzfristig neue Titel angekündigt hat, war der Mario-Konzern diesmal sehr früh dran: Schon jetzt ist bekannt, dass Nintendo neue Ableger der Serien **Animal Crossing, Paper Mario** und Co. herausbringt.

6. Wer sich als langjähriger Nintendo-Fan bezeichnet, wird mit der Virtual Console seine wahre Freude haben. Dort werden Klassiker à la **Super Mario Land** für einen hoffentlich geringen Betrag zum Herunterladen verfügbar sein. Schon jetzt sind wir mächtig heiß drauf!

7. Beim Konsolenstart der PlayStation Portable legte Sony der Verpackung lediglich einen Memory-Stick mit 32 MB Speicherkapazität bei. Mager! Beim 3DS lässt sich Nintendo nicht lumpen und spendiert der Schachtel eine Ladeschale, eine 2-GB-Speicherkarte und mehr. Das ist spendabel!

8. Dem Nintendo 3DS liegen Spielkarten bei, die man im Wohnzimmer beliebig verteilen darf. Fotografiert man diese Karten nun mit der Kamera, erlebt man eine Überraschung. So kann es sein, dass plötzlich ein Monster auf dem Bildschirm auftaucht und euch anbrüllt. Klasse Spielerei!

9. Wenn Nintendo zum Konsolenstart schon keinen Mega-Hit bereitstellt, versuchen zumindest die Drittthersteller, ihre großen Marken auf den 3DS zu bringen. Das sind beispielsweise **Rayman, Rabbids, Splinter Cell, Ridge Racer, Super Monkey Ball** und **Super Street Fighter.**

10. Der 3DS ist mehr als eine herkömmliche Spielkonsole (wie einst das bisherige DS-Modell). Er ermöglicht etwa das Stöbern im Internet (dank des integrierten Browsers), das Abrufen von eigenen Fotos (im Fotokanal) oder das Abspielen von Musik (im Musikkanal).

Zukunft vorstellt, erfahrt ihr im folgenden Absatz.

Multimedial

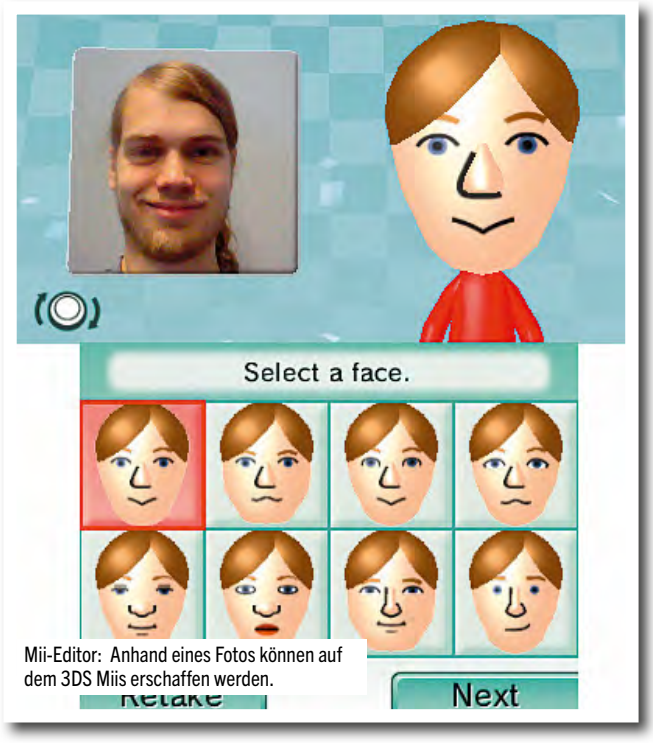
Mit Videos und Internet geht Nintendo einen Schritt auf die vielseitigen Smartphones zu und hat sich dafür auch gleich starke Partner wie Eurosport, Sky (vorerst nur in UK), Dreamworks, Ardmann und Youtube an Bord geholt. Dass der 3DS mehr als nur ein Spielehandheld sein will, zeigen auch weitere Features, die auf dem Event in Amsterdam enthüllt wurden: Vor allem Facebook und Twitter sind beispielhaft dafür, dass Nintendo mit dem 3DS eine breitere Zielgruppe ansprechen will.

Miis, Foto-Features & mehr

Die auf dem Handheld vorinstallierte Software ist beeindruckend: ein Editor, mit dem ihr Miis erstellen könnt, ein Mii-Plaza, auf dem die Miis sich tummeln, Augmented Reality Games für die der Hardware beiliegenden Karten, Kamera- und Sound-Software, der eShop und das Mini-Spiel Face Raiders. In Letzterem dürft ihr unter anderem fotografierte Gesichter malträtieren. Das Wichtigste für Online-Spieler nun aber schon mal vorab: Die Freundescodes wurden überarbeitet, sodass man in der Regel nur einen Code für alle Spiele benötigt. Danke!

Miis können in dem Editor erstellt oder von der Wii importiert werden, wobei die Möglichkeiten dabei auf dem Handheld weit größer sind. Neu dabei ist der QR-Code, der es ermöglicht, seine Miis unkompliziert via SD-Karte oder auch das Internet mittels der 3DS-Kamera zu teilen. Und natürlich könnt ihr auch mittels Funkübertragung Miis importieren. Diese können mit der Augmented-Reality-Funktion dann in echte, mit der Kamera gefilmte Umgebungen eingebaut werden. So funktionieren auch die beiliegenden Karten: Betrachtet ihr diese durch die Kamera, entstehen auf der Karte virtuelle Objekte.

Das Activitiy Log ist vergleichbar mit einer abgespeckten Version des DS-Laufrhythmus. Eure Bewegungen werden in Statistiken gespeichert – außerdem zeigt euch dieses kleine Programm an, welche Spiele ihr wie lange gedaddelt habt. Der eShop ist eine Mischung aus dem Nintendo-Kanal und dem bekannten Wii-Shop, in dem ihr sowohl Videos wie Trailer anschauen als auch Games und Inhalte kaufen könnt. Zudem findet sich auf dem Handheld Software, die es euch ermöglicht, Fotos und aufgenommene Soundeffekte auf vielfältige Art und Weise zu bearbeiten. ■



Mii-Editor: Anhand eines Fotos können auf dem 3DS Miis erschaffen werden.

DAS 3DS SPIELE-LINE-UP

Für den 3DS-Launch am 25. März 2011 sind bislang nur wenige Spiele bestätigt, darunter **Street Fighter IV** und **Lego Star Wars III**. Der Großteil der Games, die wir spielen beziehungsweise in Form von Videos sehen durften, erscheint laut Nintendo im Launchzeitraum, der als die ersten Monate nach dem Verkaufsstart des 3DS definiert wird. Vielleicht schafft es der eine oder andere Titel – wünschenswert vor allem im Falle von **Ocarina of Time** – ja doch noch bis Ende März. Daumen drücken!

Bereits jetzt sind über 100 Spiele in Entwicklung – die für uns wichtigsten Titel haben wir natürlich bereits unter die Lupe genommen. Neben den überraschend vielen spielbaren Games mussten wir uns allerdings auch mit ein paar Videos zufriedengeben, beispielsweise zu **Mario Kart, Paper Mario, Metal Gear** oder **Resident Evil Revelations**. Auf den folgenden Seiten findet ihr Vorschauen zu den interessantesten Spielen des Events, die wir allesamt ausführlich gezockt haben. Und noch etwas: An einem 3DS-**Mario Bros.**-Spiel wird bereits gearbeitet! ■

SCREEN-INFO

Die Screenshots in dieser Reportage und den folgenden 3DS-Vorschau-Berichten stammen allesamt von Nintendo oder den jeweiligen Software-Publishern. Die Screenshots geben die Grafik der Games glaubhaft in 2D wieder – in 3D sehen die Spiele (in der Regel) noch viel spektakulärer aus.

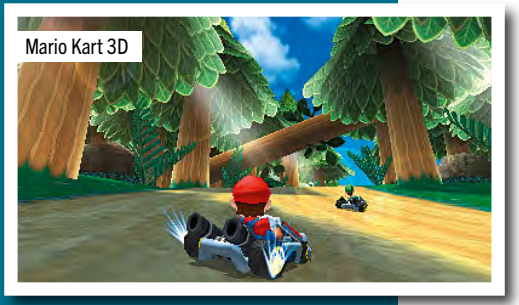
VIRTUAL CONSOLE

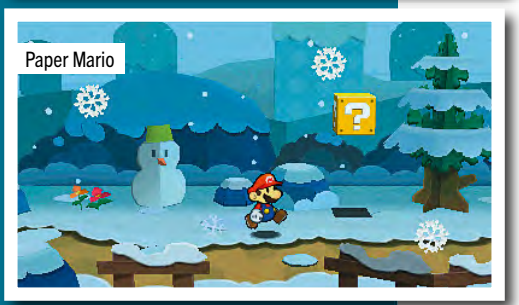
Zu dem Online-Angebot des 3DS wird auch eine tragbare Version der Virtual Console zählen, mit der ihr kostenpflichtige Spieleklassiker verschiedener Systeme auf den Handheld laden könnt. Wir hatten die Möglichkeit, eine Runde **Super Mario Land** (Game Boy) und **The Legend of Zelda: Link's Awakening** (Game Boy Color) zu spielen – allerdings ohne zusätzliche 3D-Effekte! Wir sind gespannt, ob Nintendo VC-Spiele für den 3DS wie angekündigt mit 3D-Features aufmöbelt. Wünschenswert wäre dies auf jeden Fall, damit es noch mehr Spaß macht, die Klassiker erneut zu zocken!

DIE WICHTIGSTEN 3DS-GAMES IM ÜBERBLICK

Auf diese Games können wir uns jetzt schon freuen: Der Großteil erscheint zum Launch der neuen Nintendo-Hardware beziehungsweise in den folgenden Monaten. Hinzu kommen die Spiele, die wir bereits zocken durften oder zu denen es bereits Material in Form von Bildern oder Videos gibt.

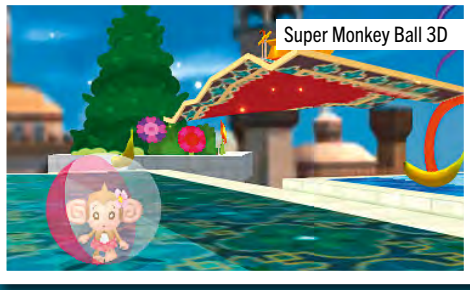
SPIEL	GENRE	HERSTELLER	RELEASE
Animal Crossing	Simulation	Nintendo	Nicht bekannt
Asphalt 3D: Nitro Racing	Rennspiel	Ubisoft	25. März 2011
Dead or Alive Dimensions	Beat 'em Up	Tecmo Koei	Launchzeitraum
Driver: Renegade	Action	Ubisoft	Nicht bekannt
James Noir's Hollywood Crimes	Geschicklichkeit	Ubisoft	Nicht bekannt
Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D	Action	Ubisoft	31.März 2011
Kid Icarus: Uprising	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Jump & Run	Activision	25.März 2011
Mario Kart	Rennspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Metal Gear Solid: Snake Eater	Action-Adventure	Konami	Nicht bekannt
Nintendogs + cats	Simulation	Nintendo	25.März 2011
Paper Mario	Rollenspiel	Nintendo	Nicht bekannt
Pilotwings Resort	Simulation	Nintendo	25.März 2011
Pro Evolution Soccer 2011 3D	Sport	Konami	Launchzeitraum
Professor Layton and the Mask of Miracle	Geschicklichkeit	Nintendo	Nicht bekannt
Puzzle Bobble Universe	Geschicklichkeit	Namco Bandai	Launchzeitraum
Rabbids Travel in Time	Geschicklichkeit	Ubisoft	31.März 2011
Rayman 3D	Jump & Run	Ubisoft	25. März 2011
Resident Evil Revelations	Action Adventure	Capcom	Nicht bekannt
Resident Evil: The Mercenaries 3D Edition	Action	Capcom	Launchzeitraum
Ridge Racer 3D	Rennspiel	Namco Bandai	25.März 2011
Samurai Warriors Chronicles	Action/Strategie	Tecmo/Koei	Launchzeitraum
Star Fox 64 3D	Action	Nintendo	Nicht bekannt
Steel Diver	Action	Nintendo	25. März 2011
Super Monkey Ball 3D	Geschicklichkeit	Sega	Launchzeitraum
Super Street Fighter IV 3D Edition	Beat 'em Up	Capcom	25. März 2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Action-Adventure	Nintendo	Nicht bekannt
The Sims 3	Simulation	Electronic Arts	25. März 2011
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars	Action	Ubisoft	25. März 2011
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	Ubisoft	25. März 2011

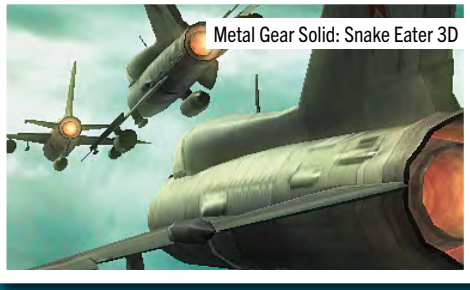




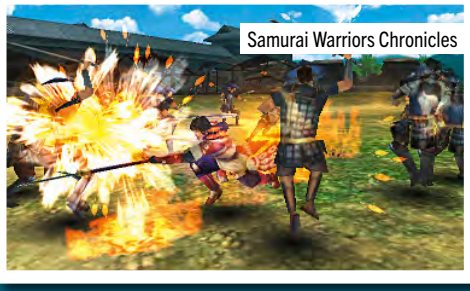
AUSSERDEM: ANKÜNDIGUNGEN & GERÜCHTE

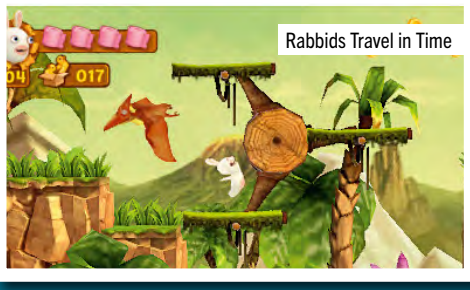
Die Liste an angekündigten und sich bereits in Arbeit befindlichen 3DS-Spielen wächst täglich. Einige der aufgeführten Games werden hierzulande nicht erscheinen; auf viele andere werden wir wohl noch eine Weile warten dürfen.


Super Monkey Ball 3D


Metal Gear Solid: Snake Eater 3D

Asphalt 3D: Nitro Racing


Samurai Warriors Chronicles


Rabbids Travel in Time

SPIEL	GENRE	HERSTELLER
Ace Combat 3D	Action	Namco Bandai
Animal Resort: Dobutsuen o Tsukurou!!	Simulation	Marvelous Entertainment
Assassin's Creed: Lost Legacy	Action-Adventure	Ubisoft
Batman (Arbeitstitel)	Action	Warner Interactive
BlazBlue Continuum Shift II	Beat 'em Up	Arc Systems Works
Bomberman 3DS	Geschicklichkeit	Hudson Soft
Carnival Games	Geschicklichkeit	Take-Two Interactive
Cartoon Network SuperToon Rumble	Nicht bekannt	Crave
Chocobo Racing 3D	Rennspiel	Square Enix
Class of Heroes 3D x 3D	Rollenspiel	Acquire
Contra	Action	Konami
Cubic Ninja	Action	Ubisoft
Daisenryaku	Strategie	SystemSoft Alpha
de Blob 2	Nicht bekannt	THQ
DJ Hero 3D	Musik	Activision
Double Pen Sports	Geschicklichkeit	Namco Bandai
Dr. Lautrec & Forgotten Knights	Geschicklichkeit	Konami
Dragon Quest VI: Realms of Revelations	Rollenspiel	Square Enix
Dream Trigger 3D	Action	D3 Publisher
Earthpedia	Edutainment/Simulation	Gakken
EST	Action	D3 Publisher
Eternal Eden	Rollenspiel	Blossomsoft (Entwickler)
Etrian Odyssey	Rollenspiel	Atlus
Face RacersKart: Photo Finish	Rennspiel	Majesco
Fantasy Life	Rollenspiel	Level-5
FIFA Soccer 3D	Sport	Electronic Arts
Final Fantasy	Rollenspiel	Square Enix
Fish On	Simulation	ASCII Media Works
Frogger	Action	Konami
Gundam The 3D Battle	Action	Namco Bandai
Hakuoki 3D	Adventure	Idea Factory
Harmonix Music Project	Musik	Harmonix Music Systems
Karous 3D	Shoot 'em Up	Milestone
Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	Rollenspiel	Square Enix
Kororinpa	Geschicklichkeit	Hudson Soft
Kung Fu Panda: The Kaboom of Doom	Nicht bekannt	THQ
Kyabajoppi	Action	Level-5
Lego	Nicht bekannt	Warner Interactive
Licca-chan	Simulation	Takara Tomy
Lion's Pride: Adventures on the Serengeti	Action-Adventure	Majesco
Love Plus	Adventure	Konami
Madden NFL 3D	Sport	Electronic Arts
Martha Stewardt	Nicht bekannt	Majesco
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	Action	THQ
Medabots 3D	Rollenspiel	Rocket Company
Mega Man Legends 3	Jump & Run	Capcom
My Garden (Gardens It. IGN UK)	Simulation	Electronic Arts
Naruto Shippuden Action Project	Action	Takara Tomy
Ninja Gaiden	Action	Tecmo Koei
Omega Five	Action	Hudson Soft
One Piece: Unlimited Cruise SP	Action-Adventure	Namco Bandai
Pac-Mman & Galaga	Action	Namco Bandai
Pro Yakyuu Famista 2011	Sport	Namco Bandai
Pro Yakyuu Spirits 2011	Sport	Konami
Professor Layton vs. Ace Attorney	Geschicklichkeit/Adventure	Nintendo
Puss N Boots	Action	THQ
Saint's Row: Drive-By	Action	THQ
Shanghai 3D Cube	Geschicklichkeit	Sunsoft
Shin Megami Tensei 3DS	Nicht bekannt	Atlus
Shin M.T.: Devil Survivor Overclocked	Rollenspiel	Atlus
Shin Megami Tensei: Persona	Rollenspiel	Atlus
Sonic the Hedgehog	Action	Sega
Sports Island	Geschicklichkeit	Hudson Soft
Super Black Bass: 3D Soul	Sport	Starfish SD
Super Robot Wars/Super Robot Taisen	Strategie	Namco Bandai
Tales from the Abyss	Rollenspiel	Namco Bandai
Tank Beat 3	Action	Milestone
Tetris Axis	Geschicklichkeit	Hudson Soft
The Penguins of Madagascar - The Game	Action	THQ
Time Travellers	Adventure	Level-5
Transformers: Dark of the Moon	Action	Activision
WonderWorld Amusement Park	Strategie	Majesco Entertainment
Yu-Gi-Oh!	Geschicklichkeit	Konami

3DS

GESPIELT N-ZONE

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Bilder stammen aus Nintendos Pressedatenbank und zeigen **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D**, wie es in der 2D-Darstellung aussehen wird. Den Screenshot aus dem Nintendo-64-Original haben wir dem N-ZONE-Bildarchiv entnommen.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühjahr 2011

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

Text | Christoph Kraus

Das beste Videospiel aller Zeiten soll auf dem 3DS noch besser werden. Ob das gelingt? Wir haben das Epos schon jetzt gespielt.

Das Symbol rechts unten zeigt an, welche Aktion ihr ausführt, wenn ihr die A-Taste drückt.

Ein Fluss fließt bergab. Nach dem Buchstaben A kommt der Buchstabe B. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** ist das beste Action-Adventure, das bis dato erschienen ist. Würdet ihr allen drei Aussagen zustimmen? Gut, dann machen wir das auch! Aber jetzt mal im Ernst: Nicht nur die N-ZONE-Redakteure betrachten das Nintendo-64-Epos als großes Meisterwerk, das ein ganzes Genre grundlegend verändert hat. Auch im weltweiten Wertungsdurchschnitt liegt **Ocarina of Time** auf dem ersten Platz. Wir meinen: Das Spiel trägt seinen Kultstatus völlig zu Recht! Auf einer Messe in Amsterdam hatten wir die Gelegenheit, die Neuauflage für den 3DS selbst auszuprobieren.

Heller, bunter – und besser?

Was sofort auffällt: Die Grafik ist deutlich farbenfroher geworden. Stapfte man 1998 noch durch düstere Tempel und finstere Wälder, die von einer dunklen Farbgebung geprägt waren, ist die Welt von Hyrule 13 Jahre später viel bunter. Das merkt man insbesondere an den satten Farben und den großzügig eingesetzten Lichteffekten, etwa wenn sich Link mit einer Spinne im Deku-Baum anlegt oder sich mit Gohma, dem Herrscher dieses Tempels, beharkt.

DAS IST ANDERS!

Wir fassen kompakt die größten Änderungen zusammen, die euch in der Neuauflage des N64-Epos (N-ZONE-Wertung: 97 Prozent) erwarten.

- Die Farbgebung ist viel heller und an die Bedürfnisse von Mobilspielern angepasst.
- Der Zugriff auf die Menüs für Gegenstände, Karte und dergleichen wurde stark optimiert. Das ist überaus begrüßenswert!
- Links Animationen sind deutlich geschmeidiger, zudem bieten die Spielfiguren mehr Details.
- Um Steinschleuder, Bumerang und Co. zu justieren, kann die Nintendo-3DS-Konsole bewegt werden.
- Auch für den Perspektivwechsel ist es möglich, das Gerät je nach gewünschter Blickrichtung zu drehen.
- Die Präsentation ist vollständig dreidimensional: Objekte ragen regelrecht aus dem 3DS hervor.

Die Lichteffekte wirken keineswegs überladen, sondern sind gut ins Abenteuer eingebunden. Hier seht ihr eine Szene aus dem Deku-Baum, dem ersten Tempel.

Diese Bilder (links die 3DS-Version, rechts das N64-Original) zeigen den Kampf des Spinnenparasiten Gohma gegen Link. Man beachte die hellere Umgebung auf dem 3DS!

Die Schiebe- und Schalterrätsel sind überaus clever gestaltet. Ohne Köpfchen geht nix! Aber das war ja bereits im Original von 1998 so.

Es ist anzunehmen, dass so mancher Kenner des Originals mit den Änderungen in puncto Ausleuchtung nicht einverstanden ist, weil er befürchtet, dass die Atmosphäre darunter leiden könnte. Wer will schon das Gefühl haben, durch freundliche und hell ausgeleuchtete Gassen zu laufen, wo die beklemmende Stimmung scheinbar zu kurz kommt? Doch man muss auch Nintendo verstehen: Bei einer tragbaren Konsole wie dem 3DS besteht das Risiko, dass einige Zocker über eine unzureichende Sicht klagen. Beispiel: Als **Castlevania: Harmony of Dissonance** für den Game Boy Advance erschien, befanden zahlreiche Käufer das Abenteuer als unspielbar. Ihr Argument: Auf dem kleinen Bildschirm ließen sich aufgrund der dunklen Farbgebung angeblich manche Details nicht erkennen. Dies möchte Nintendo offensichtlich bei **Ocarina of Time 3D** verhindern. Und wir begrüßen dies. Auffällig sind auch die verbesserten Animationen, etwa wenn Link durch die hylianische Steppe rennt oder sein Schwert aus der Scheide zieht. Man merkt dem Titel also den Feinschliff an, auf den offensichtlich bei der technischen Aufbereitung großer Wert gelegt wurde.

3D – und sonst?

Auch wenn momentan nichts darauf hindeutet, dass das Abenteuer mit neuen Inhalten (etwa erweiterten Arealen oder zusätzlichen Okarina-Liedern) bestückt ist, bahnt sich ein qualitativ hochwertiges 3DS-Spiel an – und das in nahezu jeder Hinsicht. Mit acht Tempeln, sagenhaft umfangreichen Nebenquests und einer Welt mit zahlreichen verschrobenen Bewohnern, die einem regelrecht ans Herz wachsen, kann man **Ocarina of Time** getrost als Epos bezeichnen. Alleine bis ihr die Geschichte abgeschlossen und den Fiesling (dessen Name natürlich eh schon jeder kennt!) am Schluss in seine Schranken gewiesen habt, dürften locker mehr als 30 Stunden vergehen. Wenn Nintendo es auch noch schafft, kleinere Mängel in der Benutzerführung – dazu zählt unter anderem das komplizierte An- und Ausziehen der Eisenstiefel im Wassertempel – auszubessern, sehen **Zelda**-Liebhaber rosigen Zeiten entgegen. ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Der Höhepunkt einer ganzen Videospiel-Ära“

Die Chancen stehen gut, dass **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** auf Anhieb das beste Spiel des neuen Jahrzehnts wird. Was können die Entwickler auch schon falsch machen, wenn sie das ursprüngliche Abenteuer auf den Nintendo 3DS bringen? Na also! Nach unseren Spieleindrücken in Amsterdam sind wir optimistisch, dass sich keine Leichtsinnsfehler in dieses Megaprojekt einschleichen. Es besteht lediglich die Gefahr, dass einige Serienkenner enttäuscht sein könnten, da Nintendo offenbar nicht plant, dem Abenteuer zusätzliche Tempel und Inhalte zu spendieren.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Action | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

KID ICARUS UPRISING

Text | Thomas Eder

Das nächste Comeback einer Nintendo-Legende

Viele unserer jüngeren Leser werden Kid Icarus höchstens von seinem Auftritt in **Super Smash Bros. Brawl** kennen, doch der jugendliche Held hat bereits einige Jahre auf dem Buckel. Nach seinem Debüt auf dem NES Mitte der 80er-Jahre folgten einige unspektakuläre Spiele mit dem Kid, bevor es lange Zeit recht ruhig um den Jungspund wurde. Mit der Ankündigung des Comebacks für den 3DS im letzten Jahr ließ Nintendo die Herzen vieler Fans höher schlagen, doch wir mussten noch viele Monate warten, bis wir **Uprising** kürzlich endlich Probe spielen konnten.

Das Kid wurde erwachsen

Während das Gameplay des Originals sich am besten als klassisches Jump & Run beschreiben lässt, handelt es sich auf dem 3DS um einen astreinen Action-Titel, in dem es sowohl zu Lande als auch in der Luft ans Eingemachte geht. Die Flugabschnitte erinnern an einen klassischen Shooter, wobei ihr eure Spielfigur mit dem Analog-Stick über den Bildschirm sausen lasst, während euch der Stylus dazu dient, die zahlreichen Gegner anzuvisieren, die ihr anschließend mit den Schultertasten vom Himmel holt. Am Boden fetzten wir in Rückansicht mit Kid Icarus durch die Straßen einer antiken Stadt und durften ebenfalls unsere schnellen Finger unter Beweis stellen. Sowohl am Ende des Flug- als auch des Bodenabschnitts bekamen wir es mit einem Endgegner zu tun, was zwar spektakulär inszeniert, aber auch nur geringfügig anspruchsvoller als die übrige Ballerei war. Hierin sehen wir zugleich eine Gefahr: Das Gameplay könnte zu wenig Abwechslung bieten – die von uns gezockten Abschnitte sahen zwar fantastisch aus, spielerisch hingegen wirkt **Uprising** allerdings noch etwas platt.

Grafischer Leckerbissen

Auch wenn uns das Gameplay nicht vollends überzeugen konnte, hat es uns die Grafik sehr angetan. Der 3D-Effekt wirkt klasse, wenn gegnerische Geschosse auf euch niederprasseln oder ihr mit dem Kid rasend schnell durch die Abschnitte saust. Der Bildschirm ist dabei meist voller umherwuselnder Gegner, die Framerate bleibt jedoch konstant hoch! Aber etwas anderes trübte den Eindruck noch: die Steuerung. Kid Icarus mit dem Stick und gleichzeitig das Fadenkreuz mit dem Stylus zu steuern, ist ein Hauch zu viel des Guten und fühlt sich nicht besonders bequem an. Es wird einige Zeit benötigen, bis man sich daran gewöhnt hat. ■

Shoot 'em Up: Für sein Abenteuer stehen Kid Icarus die verschiedensten Waffen zur Auswahl.

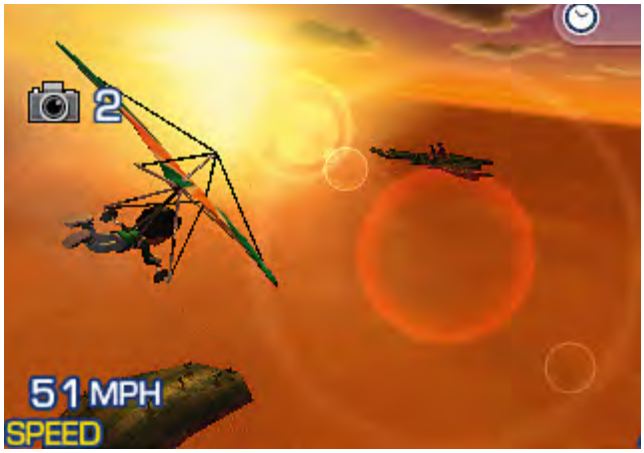
Mach Sitz: Die Kämpfe gegen die Endgegner sind sowohl in der Luft als auch am Boden spektakulär inszeniert.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Die Technik ist beeindruckend."

Fans kurzweiliger Action werden bei **Kid Icarus** auf ihre Kosten kommen, wenn auch die Steuerung noch nicht ganz so perfekt funktioniert, wie wir uns das gewünscht hätten. Abgesehen davon ist die Technik beeindruckend und der 3D-Effekt kommt wunderschön zur Geltung, sodass man sich durchaus auf das Comeback von Kid Icarus freuen darf.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Die Missionen, die man mit dem Drachenflieger absolviert, zählen zu den herausforderndsten. Schließlich gelten hier ganz andere Gravitationsgesetze.

Solche Lichteffekte waren auf dem DS noch nicht möglich. Sieht die Sonne nicht genial aus?

3DS

GESPIELT N-ZONE

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

PILOTWINGS RESORT

Text | Christoph Kraus

Ob Drachenflieger, Raketenrucksack oder Flugzeug: Diese Piloten beherrschen alle Vehikel in Perfektion!

Wenn **Lylat Wars** der Inbegriff actionreich inszenierter Flugsimulation ist, dann gelten die beiden Vertreter der **PilotWings**-Serie wohl als krasses Gegenteil. Statt brachialer Gefechte stehen dort eher gemächliche Schwebeflüge (etwa durch eine modifizierte Version des Mount Rushmore) im Vordergrund. Trotzdem – oder gerade deshalb – sicherte sich die Simulation auf Super Nintendo und N64 eine treue Fangemeinde, welche die große Detailverliebtheit und die vielfältigen Missionen zu schätzen wusste. Man darf davon ausgehen, dass auch der neueste Serienableger für den 3DS qualitativ ebenbürtig wird. Das deuten die Langstreckenflüge an, die wir auf dem niederländischen Nintendo-Event absolvierten.

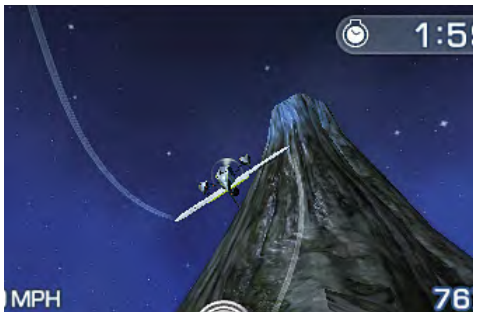
Schnappschuss gefällig?

In puncto Auswahl der Vehikel bietet **PilotWings Resort** die bewährte Mischung aus herkömmlichem Flugzeug, Raketenrucksack und Drachenflieger. Mit dem Analogstick lassen sich all diese Fortbewegungsmittel präzise lenken, zudem kommt bei der Erkundung der Wuhu-Insel (welche die meisten schon aus **Wii Sports Resort** kennen dürften) auch der dreidimensionale Tiefeneffekt gut rüber. Und was tut Otto Normalverbraucher, wenn er sich in seinem Urlaubsdomizil wohlfühlt? Na klar: Er knipst ein Erinnerungsfoto! Das ist auch bei **PilotWings Resort** möglich. Die Schnappschüsse kann man anschließend sogar in den 3DS-Fotokanal übertragen – eine nette Sache! Dass man seine selbst erstellten Mii-Figuren ins Spiel übertragen kann, macht die Schnappschussfunktion noch einen Tick persönlicher.

Missionsvielfalt

Weil aber Flugstunden ohne Plan und Ziel recht öde sind, hat Nintendo dem Spiel 40 Missionen spendiert. In einer von ihnen gilt es beispielsweise, alle Ringe zu passieren, die am Himmel verteilt sind. Diese Aufgaben sorgen für eine große Motivation zum Weiterzocken. Doch auch die Stunden, die man im Freiflugmodus verbringt, sind keine vertane Zeit. Mehr als 100 Objekte haben die Designer auf dem Eiland verstreut – und wir wetten schon jetzt, dass es keine leichte Aufgabe ist, alle zu finden! ■

Die Wuhu-Insel bei Sonnenuntergang: So lässt es sich mit dem Raketenrucksack entspannt übers Firmament fliegen.



Diesen Vulkan dürften die meisten **Wii Sports Resort**-Spieler schon kennen. Was sich wohl darin verbirgt?

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Die luftig-leichte Flugsimulation!“

Schon jetzt ist absehbar, dass **PilotWings Resort** eine durchdachte Flugsimulation wird, die mit einem hohen Spielumfang, einer präzisen Steuerung per Analogstick und überaus abwechslungsreichen Vehikeln überzeugt. Der Tiefeneffekt kommt zudem gut rüber. Das gilt ebenfalls für die hervorragenden Licht- und Sonnenspiegelungseffekte. Somit ist **PilotWings Resort** – wenn schon **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D** nicht am 25. März verfügbar ist, sondern erst später kommt – mein 3DS-Favorit zum Konsolenstart!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Zurück in Afrika: Das Geballer findet in aus dem vierten und fünften Teil bekannten Umgebungen statt.

Genre: Action | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Frühjahr 2011

RESIDENT EVIL: MERCENARIES

Text | Thomas Eder

Wie viel Resi steckt im ersten 3DS-Ableger?

Der Untertitel **Mercenaries** beschreibt einen Spiel-Modus, der in einigen neueren **Resident Evil**-Teilen enthalten ist. In diesem schlüpft ihr in die Rollen verschiedener **Resi**-Charaktere und müsst innerhalb einer Stage so viele Gegner wie möglich in einer vorgegebenen Zeit unschädlich machen. Eine Story treibt das Geschehen nicht voran – ihr ballert euch einfach durch verschiedene Abschnitte des grandiosen vierten und fünften **Resident Evil**. Einst als nette Dreingabe gedacht, schafft es dieser Extra-Modus nun als eigenes Spiel auf den 3DS und macht darauf auch gleich eine gute Figur.

Resi für unterwegs

Im Rahmen von Nintendos großem 3DS-Event hatte die N-ZONE-Redaktion die Gelegenheit, dem mysteriösen Dorf aus dem vierten und dem afrikanischen Slum aus dem fünften **Resi** einen Besuch abzustatten und gegen die Uhr angreifende Zombie-Horden abzuwehren. Dazu standen uns die vier Spielfiguren Chris und Claire Redfield, Krauser und Hunk zur Auswahl, die sich sowohl in ihren Eigenschaften als auch der Ausrüstung unterscheiden. Jede Spielfigur hat drei Waffen zur Verfügung, die von Pistole über Schrotflinten und Scharfschützengewehre bis zum Maschinengewehr reichen. Diese werden wie die Extras via Touchscreen angewählt, während die übrige Steuerung wie auf Heimkonsolen funktioniert. Waffen wechseln, umdrehen, zielen, rennen – alles war nach nur wenigen Spielminuten kein Problem mehr, auch wenn es die meiste Zeit sehr hektisch zur Sache ging. Besonders bei Zombie-Angriffen aus der Nähe fuhr uns mehrmals der Schreck in die Knochen: Die tolle Darstellung in 3D trägt ihren Teil zu dem guten Spielgefühl bei!

Vorbildlich

Wie in **Street Fighter IV** bietet Capcom den Spielern auch in **Mercenaries** nette Mehrspieler-Features: Ihr könnt euch online mit oder gegen andere Spieler die Kugeln um die Ohren jagen, euch im Koop-Modus gemeinsam mit einem weiteren Mitspieler ans Werk machen und für lokale Mehrspieler-Matches genügt nur ein Modul. Eigentlich ein rundes Paket. Doch wer ein **Resident Evil** mit spannender Story und neuen Umgebungen erwartet, wird vielleicht enttäuscht. Dass das moderne **Resi**-Gameplay auch auf dem 3DS funktioniert, können wir jetzt schon bestätigen. ■

Bösewicht: Zu Krausers Ausrüstung gehört auch ein Bogen.

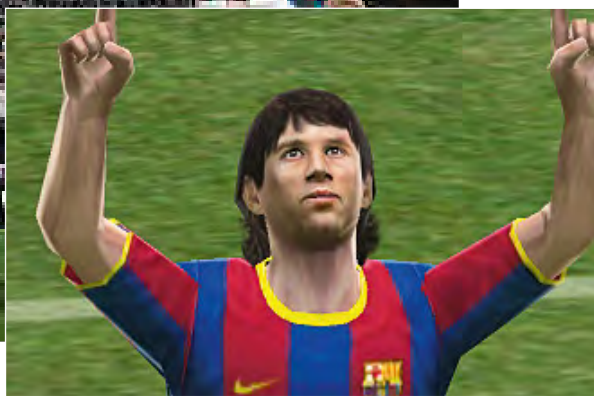
Autsch: Der fiese Hammerschwinger ist aus Teil 4 bekannt.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Spiel sieht klasse aus und lässt sich super steuern."

Spielerisch wie technisch hat mich **Mercenaries** sehr beeindruckt, doch es hat auch einen negativen Beigeschmack. Kann ein **Resident Evil**, das ohne spannende Story auskommt und uns das nackte Gameplay eines Extra-Spielmodus der letzten Teile bietet, die Fans zufriedenstellen? Die Mehrspieler- und Online-Optionen sind immerhin sehr interessant.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Genre: Sport | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Frühjahr 2011

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 3D

Text | Thomas Eder

Konamis Fußball-Reihe feiert ihr 3D-Debüt.

Bereits in der Launchphase der neuen Nintendo-Hardware wird ein Fußballspiel in den Regalen stehen: Konamis erfolgreiche **Pro Evolution**-Reihe erscheint auf dem 3DS sogar noch vor der **FIFA**-Konkurrenz aus dem Hause Electronic Arts. Wir hatten die Gelegenheit, uns auf dem 3DS-Event in Amsterdam ausführlich reinzuspielen und darüber hinaus in einem sogenannten Round-Table-Gespräch Fragen an die Entwickler zu stellen.

Frischer Wind

Doch vorab zur Optik des ersten 3D-Fußballs für den 3DS: Das Spiel sieht atemberaubend aus! Der Detailgrad der Spieler ist hoch, die Animationen sehr gelungen und der 3D-Effekt verleiht dem Gekicke ein neues Spielgefühl. Besonders in der dynamischen Perspektive, in der wir ein Match mit Barcelona gegen Madrid bestreiten durften, kommt die Darstellung in der dritten Dimension voll zur Geltung. Man blickt aus verschiedenen Winkeln von hinten auf seinen Spieler und kann hervorragend die Entfernungen zum Tor, den Gegnern und den Mitspielern einschätzen. Idealerweise setzt man dies auch gleich in genaue Pässe und Torschüsse um, doch braucht's hierfür doch etwas mehr als nur einen 3D-Effekt, nämlich eine ganze Menge Übung. Ähnlich wie bei **Street Fighter** wirkt die dynamische Perspektive zwar sehr spektakulär, im Vergleich zu den gewohnten Ansichten fehlt dennoch etwas die Übersicht. Dafür stehen dann vier weitere „klassische" Ansichten zur Auswahl, mit denen ihr das Spielfeld wie gewohnt im Auge behaltet. Kenner der Reihe werden sich sofort heimisch fühlen: Das Spiel lässt sich auf dem 3DS nahezu wie auf den Heimkonsolen spielen.

Vorerst nur offline

Auf Matches über das Internet muss man beim Seriendebüt auf dem 3DS leider verzichten, immerhin kann aber im lokalen Netzwerk fleißig gegeneinander gespielt werden. Und auch das StreetPass-Feature wird insofern unterstützt, dass euer Team gegen das anderer Spieler antritt und dessen Mannschaft gewinnt, die mit der besseren Taktik und den höheren Statuswerten aufläuft. Hierdurch sollen Inhalte wie klassische Spieler und Vereine freigeschaltet werden. Apropos Vereine: Wie zuvor müsst ihr auf die Bundesliga verzichten, könnt aber dafür in der Champions League mitspielen! Zur Auswahl stehen insgesamt 170 Vereins- sowie 60 Clubmannschaften. ■

Detailreich: Die Spieler sehen wie ihre echten Vorbilder aus!

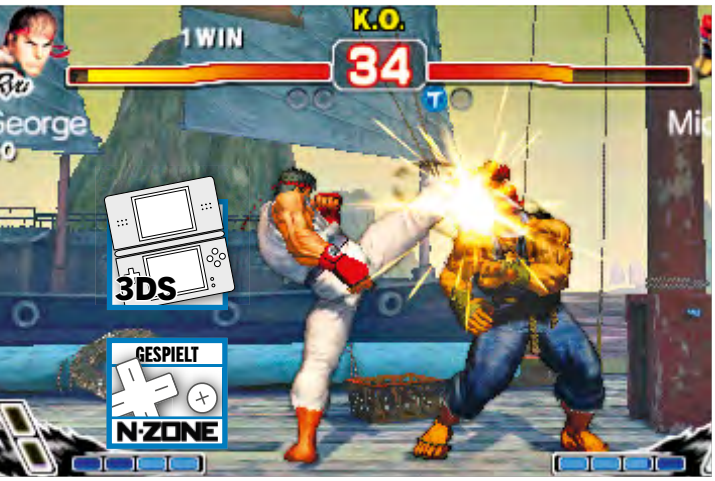
Dynamisch: In Aktion wirkt diese Perspektive super!

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das 3D sorgt für ein besseres Raumgefühl!"

PES in 3D sieht nicht nur richtig schick aus, sondern spielt sich auch noch sehr gut! Überraschend ist, wie viel besser das Raumgefühl in 3D ist: Entfernungen können in der von mir angespielten dynamischen Ansicht trotz der eingeschränkten Übersicht besser eingeschätzt und Pässe, Flanken und Torschüsse dadurch viel präziser platziert werden.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Auf die Zwölf: Dank der präzisen Steuerung lässt es sich wunderbar prügeln.

Alle dabei: Inklusive der liebreizenden Cammy sind 35 Kämpfer am Start.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 25. März 2011

SUPER STREET FIGHTER IV 3D-EDITION

Text | Thomas Eder

Schöner kloppen in 3D!

Super Street Fighter IV zählt derzeit zu den besten Vertretern seines Genres und konnte weltweit auf verschiedenen Systemen Traumwertungen absahnen. Daher verwundert es kaum, dass Capcom das Prügel-Highlight auch auf dem 3DS ins Rennen schickt – vor allem in Hinblick darauf, dass das Gameplay und der Comic-Look sich ideal für eine Portierung auf das neue Nintendo-Handheld anbieten. Aber hat auch **Super Street Fighter IV 3D** das Zeug zum Systemseller wie das legendäre **Street Fighter II**, das Anfang der 90er-Jahre als Launchtitel mit zum erfolgreichen Konsolenstart des SNES beigetragen hat?

Kaum Abstriche

Auf dem 3DS bietet euch der Prügler alles, was auch die Heimfassungen beinhalten: 35 Kämpfer, viele Spielmodi sowie Online-Kämpfe. Für den im Vergleich mit dem Original weniger hohen Detailgrad der Grafik entschädigt die unaufdringliche Präsentation in 3D, die bereits in der gewöhnlichen Seitansicht absolut beeindruckt. Grafisch spektakulär wird's, wenn man in der neuen dynamischen Ansicht Prügel verteilt, in der man seine Spielfigur von schräg hinten anstatt von der Seite sieht. Die Steuerung und das Gameplay bleiben gleich – das Spiel zockt sich also in der dynamischen Ansicht exakt wie in der Seitansicht. Und dennoch fiel es uns beim Spielen etwas schwerer, gezielte Treffer zu landen und die vielen Specials auszuführen. Ob sich dies nach einigen Stunden Eingewöhnungszeit ändern wird und die dynamische Ansicht nicht nur schön anzusehen ist, bleibt abzuwarten.

Innovationen inklusive

Neben der dynamischen Perspektive hat das 3DS-**Street Fighter** noch weitere Neuerungen zu bieten: Auf dem Touchpad können Special-Attacken sowie die spektakulären Super- und Ultra-Combos kinderleicht ausgelöst werden, indem ihr auf eines von vier (frei konfigurierbaren) Felder drückt. Wer es gern etwas anspruchsvoller hat und diese Moves nach wie vor lieber durch Buttoneingaben auslöst, kann dieses Feature deaktivieren. Die Steuerung gibt keinen Anlass zur Kritik: Sowohl mit dem Steuerkreuz als auch mit dem neuen Analog-Pad lässt es sich prächtig fighten.

Interessant ist die StreetSpot-Unterstützung: Ihr sammelt während des Zockens kleine Kämpfer, die ihr via Funkübertragung gegen die anderer 3DS-Spieler antreten lasst – ohne selbst zu spielen und sogar auch dann, wenn sich euer 3DS im Schlaf-Modus oder kein SF-Modul in dem Handheld befindet. Was der Spieler davon letztendlich an zusätzlichem Spielspaß bekommt, bleibt abzuwarten, doch eine andere Möglichkeit, die Funkübertragung zu nutzen, wird vielen Zockern Freude bereiten: Besitzer des Games können Freunden eine auf einen Kämpfer und eine Umgebung abgespeckte Fassung für unbegrenzte Zeit zur Verfügung stellen. ■

Über die Schulter: In der dynamischen Perspektive sieht das Spiel vor allem in Bewegung spektakulär aus.

Leicht gemacht: Auf dem Touchpad können vier Felder mit Specials und Kombos frei konfiguriert werden.

MEINUNG
THOMAS EDER

„Eines der Highlights zum Start des 3DS!"

Ich wurde nicht so recht mit der grafisch beeindruckenden dynamischen Perspektive warm; in der klassischen Ansicht kann man wie gewohnt kämpfen. Die Steuerung funktioniert einwandfrei, das Touchpad wird ideal eingesetzt. **Street Fighter** ist eines der Highlights zum Start des 3DS und hat das Zeug dazu, die Erfolgsgeschichte des zweiten Teils zu wiederholen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Ausgekontert: Mit einem guten Timing lassen sich Attacken eurer Gegner durch einen Buttondruck abwehren und in einen Angriff umwandeln.

Umgebung inklusive: Wie von der Reihe gewohnt, bietet auch die 3DS-Fassung viele tolle Effekte, die oft durch Interaktionen mit der Kampfarena ausgelöst werden.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Team Ninja | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** Frühjahr 2011

DEAD OR ALIVE DIMENSIONS

Text | Thomas Eder

Ernsthafte Konkurrenz für Capcoms Straßenkämpfer

Neben **Street Fighter** erscheint ein weiteres großes Prügelspiel im Launch-Zeitraum des 3DS: **Dead or Alive**. Der Ableger für Nintendos neues Handheld namens **Dimensions** bietet euch die Kämpfer und das Gameplay der Versionen für Heimkonsolen, geht im neuen Spielmodus Chronicle aber zusätzlich mehr auf die bisher stets oberflächlich abgehandelten Hintergrundgeschichten der einzelnen Kämpfer ein. In diesem Story-Modus schlüpft ihr in die Rollen verschiedener Kämpfer und erlebt deren Geschichte in Form von langen Zwischensequenzen. Natürlich gibt's in **Dimensions** auch die üblichen Spielmodi – etwa den Arcade-Modus, Mehrspieler-Modi (auch online!) und einen Tag-Modus, in dem ihr mit zwei Kämpfern antretet und so nette Team-Attacken ausführen könnt.

Augenweide mit Tiefgang

Das Prügeln an sich findet im Gegensatz zu **Street Fighter** in dreidimensionalen Umgebungen statt, wodurch nicht nur der 3D-Effekt des 3DS gut zur Geltung kommt, sondern beim Spielen auch mehr Moves möglich sind. Neben Blocken, Schlag- und Kick-Attacken können Angriffe des Gegners mit einem Buttondruck gekontert werden. Die Konter sehen in der Regel nicht nur cool aus, sondern verleihen dem Kampfsystem auch weiteren Tiefgang.

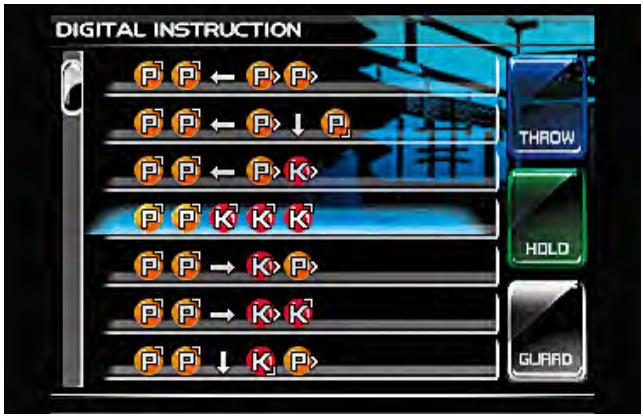
Obwohl der 3D-Effekt des 3DS in **Dimensions** besser aussieht, ist die Darstellung bislang nicht ganz so geschmeidig wie bei der Konkurrenz aus dem Hause Capcom. Dafür lässt sich das Spiel sehr gut steuern und nutzt das Touchpad, um eine Move-Liste mit den Combos eurer Spielfigur darzustellen, die sich wunderbar zum Erlernen der Vielzahl an Bewegungen eignet. Specials lassen sich wie in **Street Fighter** auch direkt auf dem Touchpad ausführen. Und auch Nintendos StreetPass wird vom 3DS-**Dead or Alive** unterstützt – auf ähnliche Weise wie bei der Capcom-Konkurrenz. Übrigens wird Samus aus **Metroid** nicht als spielbarer Charakter enthalten sein, was nach deren Auftritt im Trailer vermutet wurde. Kleiner Trost: Unter den über 20 Kämpfern finden sich genügend andere weibliche Spielfiguren, die mit ihren Kurven und deren sehr interessanter physikalischer Darstellung zum großen Erfolg der Serie beigetragen haben. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Interessanter Chronicle-Modus und gute Touchpad-Nutzung"

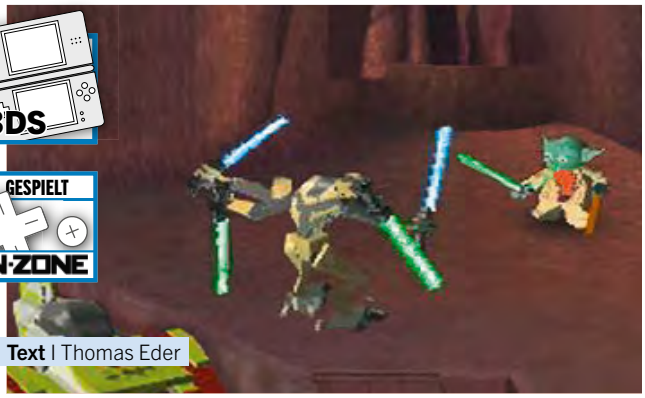
Dead or Alive hat mich durch den gut zur Geltung kommenden 3D-Effekt beeindruckt. Das Gameplay ist gewohnt gut, bietet Tiefgang und auch Spielmodi gibt's zuhauf. Im neuen Chronicle-Modus erfahren Fans mehr über die Story von **DoA** – mir hat es aber viel mehr die Touchpad-Nutzung des Spiels angetan. Damit werde ich endlich alle Moves meines Fighters Hayabusa erlernen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Mitgedacht: Auf dem Touchpad seht ihr eine Move-List mit den Bewegungen eures Kämpfers und könnt diese auch gleich darauf ausführen.

Diesmal in 3D: Die grafisch teils sehr aufwendig gestalteten Umgebungen werden Kennern der übrigen Teile der **Dead or Alive**-Reihe bekannt vorkommen.



Text | Thomas Eder

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

Ein neues Spielerlebnis dank 3D?

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** TT Games
Hersteller: Activision | **Termin:** 2011

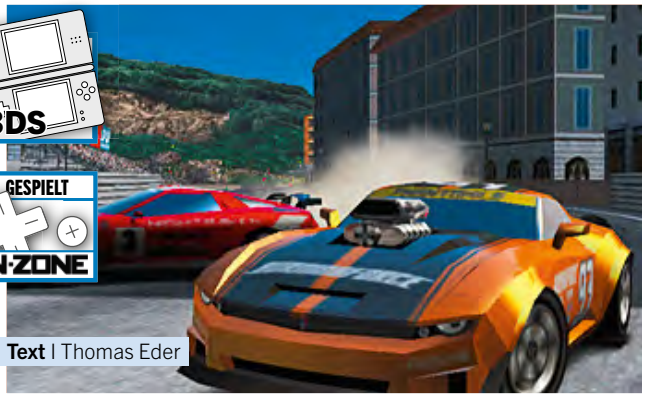
In den ersten Monaten nach dem Launch des 3DS wird ein Ableger der bei Jung und Alt sehr beliebten **Lego Star Wars**-Reihe für das neue Nintendo-Handheld erscheinen. Wir hatten bereits die Gelegenheit, **Lego Star Wars III: The Clone Wars** zu zocken, dessen Story rund um die Klonkriege in gewohnt humorvoller Weise erzählt wird. Wie in den anderen Teilen darf in den Jump&Run-Abschnitten zwischendurch auch immer wieder an Minispielen teilgenommen oder gerätselt werden, was noch stärker als in den Vorgängern zur Geltung kommen soll. Zudem gibt's natürlich wieder zahlreiche Spielfiguren, Umgebungen, Waffen und Fahrzeuge, deren Steuerung verbessert wurde. Der 3D-Effekt sieht hervorragend aus: Noch nie wirkten die kleinen Legowelten so „echt" wie auf dem 3DS! Die von uns gespielte Fassung fühlte sich allerdings etwas träger als die übrigen **Lego Star Wars**-Spiele an. Die Spielfiguren bewegten sich nicht ganz so flott wie in den anderen Teilen der Reihe, was sich aber nicht negativ auf den Spielspaß auswirken sollte. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Ein toller Einstand in 3D"

Die von mir gespielten Abschnitte des 3D-**Lego Star Wars** sahen einfach super aus. Die kleine Welt wirkt so plastisch, dass man am liebsten reingreifen möchte. Ansonsten setzt Entwickler TT Game auf bewährtes Gameplay, an dem mehr oder weniger intensiv Feinschliff betrieben wurde.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Text | Thomas Eder

RIDGE RACER 3D

Heiße Drifts in der dritten Dimension

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Namco Bandai
Hersteller: Namco Bandai | **Termin:** 25. März 2011

Es ist fast schon ein Gesetz, dass ein **Ridge Racer**-Spiel zum Launch einer Konsole erscheint. Für sämtliche PlayStations, die Xbox 360, die PSP und den DS war bereits am Erstverkaufstag ein Ableger der Reihe verfügbar. Und auch auf dem 3DS dürfen wir von Anfang an über bekannte sowie neue **RR**-Strecken driften. Dies funktioniert: Die Boliden, zu denen neuerdings auch Muscle-Cars zählen, können jetzt mithilfe eines überarbeiteten Drift-Systems noch besser in Kurven quergestellt werden. Dank 3D kommt das Geschwindigkeitsgefühl super rüber und tröstet über die nicht ganz so herausragende Grafik der Fahrzeuge und Umgebungen hinweg. Entfernungen zu Kurven oder Gegnern lassen sich aufgrund der dreidimensionalen Darstellung gut einschätzen, was für ein neues Spielgefühl sorgt. Neben erweiterten Möglichkeiten, euer Fahrzeug selbst zu gestalten, bietet das 3DS-**Ridge Racer** noch eine StreetPass-Unterstützung, wobei eure Bestzeiten kabellos mit denen anderer Spieler abgeglichen und in einer Rangliste festgehalten werden. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Das Gameplay ist simpel, dafür aber sehr spaßig!"

Die von uns gespielte Fassung sah vor allem in 3D gut aus, auch wenn ich mir fast noch etwas mehr von der Grafik erwartet habe. Die Automodelle wirken etwas altbacken und detailarm, wofür das gewohnt simple, aber dafür umso spaßigere Gameplay entschädigt.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Text | Christoph Kraus

NINTENDOGS + CATS

Kläff-kläff! Darum ist dieser Titel für Nintendo extrem wichtig!

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

Nintendogs + Cats wird das Rad nicht neu erfinden. Dazu ist die Haustiersimulation ihrem DS-Vorgänger viel zu ähnlich. Neue Funktionen gibt es zwar – beispielsweise ermöglicht das Spiel auf Wunsch, dass die Kläffer in eurem Wohnzimmer herumtollen, wenn ihr die Kamera benutzt –, aber die meisten Raffinessen dürften Kenner des Originals schon kennen. Wichtig ist das Spiel für Nintendo dennoch, schließlich konnte schon der alte DS dank einsteigerfreundlicher Spiele wie **Nintendogs** bei Gelegenheitszockern punkten. Beim Probespielen hat uns der 3D-Effekt sehr gut gefallen, wenngleich die Umgebungen des Spiels eher schlicht rüberkommen. Es sieht zum Teil sogar so aus, als hätte Nintendo die Areale direkt aus dem Seriendebüt übernommen. Cool dagegen: Wenn ihr mit dem 3DS in der Jackentasche spazierengeht, zählt die Konsole eure zurückgelegten Schritte. Nie fühlte sich Gassigehen realistischer an als jetzt. ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Damit erreicht Nintendo auch Gelegenheitsspieler."

Ich bezweifle, dass **Nintendogs + Cats** so sehr für Aufsehen sorgt, wie es der Vorgänger getan hat. Dennoch bahnt sich eine stubenreine … äh … ausgezeichnete Haustiersimulation an, die alle Möglichkeiten des 3DS unterstützt: Mii-Kanal, Mikrofon, Touchscreen, 3D-Effekt und vieles mehr.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Thomas Eder

STEEL DIVER

Nintendo lädt zur Tauchfahrt.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo |
Hersteller: Nintendo | **Termin:** 25. März 2011

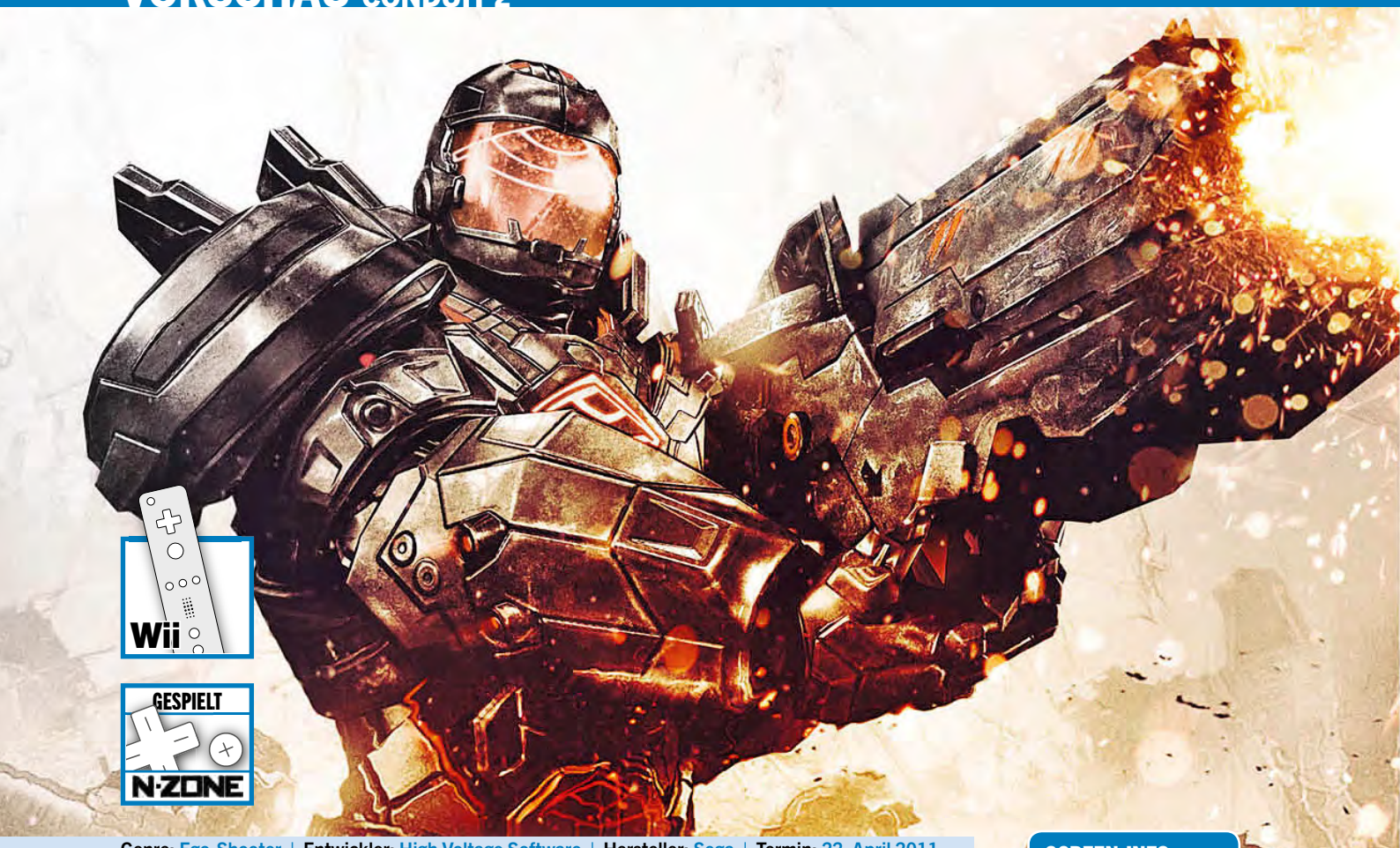
Zum 3DS-Launch erscheint auch Nintendos U-Boot-Simulation **Steel Diver**, die wir schon ausführlich spielen konnten. Dabei standen uns zwei Spielmodi zur Auswahl: einer in klassischer Seitansicht und der andere in der Ego-Perspektive. In Ersterem mussten wir unser U-Boot mit Hebeln auf dem Touchscreen durch eine Unterwasserwelt voller Hindernisse und Gegner manövrieren und Torpedos abfeuern. Die Grafik ist dabei trotz einiger schöner Effekte eher unspektakulär – der 3D-Effekt lässt das Spiel so wirken, als ob ihr in ein kleines Aquarium seht. Das Gameplay macht anfangs einen schlichten Eindruck, nach ein paar Runden hatte es aber unseren Ehrgeiz geweckt. Im zweiten von uns gespielten Modus blickten wir durch ein Periskop, mit dessen Hilfe wir Torpedos auf verbeifahrende Schiffe feuerten. Der 3D-Effekt kommt hier gut zur Geltung, da man dadurch Entfernungen zu den Zielen besser einschätzen kann. Grafisch ist dieser Modus ansprechend gestaltet: Vor allem bei hohem Wellengang sieht diese Perspektive schick aus. Das Periskop lässt sich dabei sowohl mit dem Touchscreen als auch durch Bewegungen mit dem 3DS steuern, was insgesamt recht ordentlich funktioniert. ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Auf den zweiten Blick wurde ich überrascht!"

Ich habe diesem Spiel bislang nur wenig Beachtung geschenkt, doch auf den zweiten Blick – sprich beim Spielen – wurde ich dann doch überrascht. Auch wenn das Spiel nicht zu den Grafik-Highlights zählt, macht das simple Gameplay Spaß und motiviert zum Weiterspielen.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Wii

GESPIELT N-ZONE

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** High Voltage Software | **Hersteller:** Sega | **Termin:** 22. April 2011

CONDUIT 2

Text | Christoph Kraus

Die Wii wird erneut Schauplatz brachialer Action. Was taugt der Nachfolger von The Conduit?

SCREEN-INFO

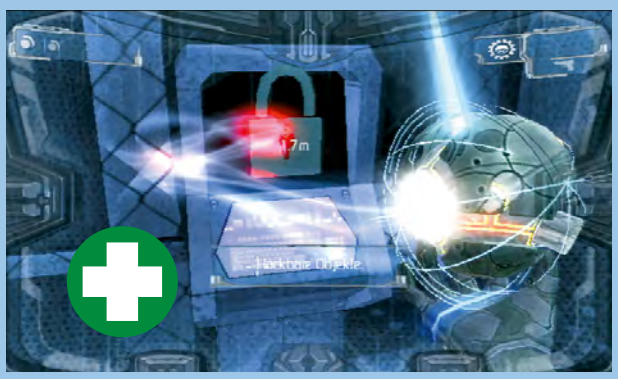
Wir haben diesen dreiseitigen Artikel ausschließlich mit selbst erstellten Screenshots bebildert. Sie entsprechen der bestmöglichen Wii-Auflösung (480p) und wurden im Breitbildformat (16:9) aufgenommen.

Ein Rätsel von vielen: Sucht das Areal nach allen Schaltern ab, um den Weg fortzusetzen. Den Hebel bedient ihr in diesem Fall, indem ihr mit der Wii-Fernbedienung draufzeigt.

Unter Beschuss: Die Feuereffekte sind stets gut gelungen. Man merkt dem Wii-Spiel den technischen Feinschliff in vielerlei Hinsicht an.

DAS FIEL UNS AUF!

DIE LINEARITÄT: Im Vorgänger war es nahezu unmöglich, sich innerhalb der Levels zu verlaufen. Dank einer neuen Distanzangabe, die euch auf das nächste Objekt hinweist, sowie einer farblichen Markierung der Türen (siehe Bild) behielten die Entwickler den hohen Grad an Übersicht bei. Dieser wird jetzt aber nicht mehr durch schlauchartige, extrem lineare Levels erreicht. Stattdessen kann sich der Spieler recht frei in den weitläufigen Arealen bewegen. Hoffentlich bestätigt die Testversion diesen Eindruck.



ALL-SEEING EYE: Wer den Vorgänger kennt, weiß: Das All-Seeing Eye (kurz ASE genannt) hilft euch, im Spiel vorwärtszukommen. So verrät es euch beispielsweise, an welchen Stellen in den Räumen unsichtbare Bomben versteckt waren. In **Conduit 2** hat das allsehende Auge etliche neue Funktionen. Hier im Bild seht ihr beispielsweise, wie ihr euch mit dem cleveren Zubehör in ein geheimes Daten-Terminal einloggt. Nur so lässt sich der Weg fortsetzen.

DER MEHRSPIELERMODUS: Im ersten **The Conduit**-Abenteuer setzte High Voltage Software lediglich auf Online-Gefechte via Wi-Fi Connection. Der Nachfolger ermöglicht endlich auch Duelle im geteilten Bildschirm. Es ist sogar möglich, die Kampagne zu zweit zu bestehen. Im Test erfahrt ihr mehr darüber.

DIE STEUERUNGSVIELFALT: The Conduit gehört zu den Shootern, die auf der Wii die beste Steuerung bieten. In keinem anderen Ego-Shooter lassen sich so viele Einstellungen vornehmen. Das ist auch beim zweiten Teil so. Es lässt sich sogar der „Totbereich der Wii-FB" justieren. Klasse!

DIE KÜNSTLICHE INTELLIGENZ: Beim Spielen der Vorabversion hatten wir den Eindruck, als würden die Widersacher teils recht willkürlich im Raum herumstehen. Immerhin verschanzen sie sich manchmal hinter Kisten oder ziehen sich zurück, wenn sie unter Beschuss stehen. Aber ihr Verhalten könnte durchaus intelligenter sein. Gut gefällt uns hingegen, dass der Spieler seine Energie aufladen kann, wenn er sich in eine stille Ecke zurückzieht. Das war bei **GoldenEye 007** auf der Wii auch schon so.

Conduit 2 setzt fast durchgängig auf Action. Die Waffenauswahl ist dabei gut durchdacht. Man muss abwägen, welches Schießeisen man mit sich herumträgt.

NACHGEFRAGT BEI DEN ENTWICKLERN

Chief Creative Officer Eric Nofsinger (l.) und Firmengründer Kerry Ganofsky (r.)

N-ZONE: Conduit 2 wird den Wii-MotionPlus-Adapter zwar unterstützen, zwingt die Spieler aber nicht dazu. Hattet ihr Angst, dass zu wenige Spieler MotionPlus besitzen könnten?
Kerry Ganofsky: Weil wir **Conduit 2** nicht mit einem MotionPlus-Adapter in der Verpackung ausliefern, können wir uns nicht darauf verlassen, dass ihn wirklich jeder Spieler besitzt. Daher entschieden wir uns, das Zubehör einzusetzen, um das Spielerlebnis zu verbessern, anstatt ein gänzlich neues Gameplay zu erschaffen, von dem viele Spieler nichts mitbekommen hätten.
Eric Nofsinger: Conduit 2 ist in erster Linie ein Ego-Shooter, also haben wir uns darauf konzentriert, MotionPlus für ein präziseres Zielen mit dem Wii-Zeiger zu nutzen. Wir versuchten am Anfang der Entwicklung, eine MotionPlus-spezifische Waffe einzubinden. Aber mit dieser Art von Spiel funktionierte das, was wir zu erschaffen versuchten, nicht. Eine Reihe an Problemen tauchte auf, etwa dass die Waffe den Mehrspielermodus (online wie offline) beeinflusst, dass sie das Balancing der Einzelspielerkampagne verändert und so weiter.

N-ZONE: Einige Spieler kritisierten am Seriendebüt den hohen Grad an Linearität. Wir haben mittlerweile den Nachfolger gezockt und es sieht so aus, als würde dieser dem Spieler mehr Freiheiten bieten. Wie habt ihr sichergestellt, dass sich niemand verläuft?
Kerry Ganofsky: Zunächst muss ich erwähnen, dass wir genau auf die Rückmeldungen der Spieler geachtet haben. Wir wissen daher sehr genau, was viele Fans über die Linearität denken. Uns war klar, dass dies eine Sache ist, die in **Conduit 2** unbedingt besser gelöst werden musste. Als wir begannen, am Leveldesign von **Conduit 2** zu arbeiten, integrierten die Designer mehrere Pfade, die sich verzweigen. Sie schufen zudem eine Oberwelt, von der aus die Spieler selbst wählen können, wohin sie als Nächstes wollen. Im Verlauf der Entwicklung fanden wir heraus, dass es aber auch nicht gut ist, wenn es ZU viele Pfade gibt. Und wie gingen wir mit dieser Erkenntnis um? Wir verringerten die Anzahl unterschiedlicher Wege und schufen mal unauffällige, mal offensichtliche Möglichkeiten, als Spieler durch die Levels zu gelangen.
Eric Nofsinger: Türen verschließen sich in der Regel hinter den Spielern. Zudem sorgen Sprünge, nach denen es kein Zurück gibt, dafür, dass man nur vorwärts laufen kann. Darüber hinaus verwenden wir im Spiel häufig die Farbe Grün, um den Spieler subtil vorwärtszuleiten. An passierbaren Türen sind beispielsweise an der Oberseite grüne Lichter angebracht. Um wirklich sicherzugehen, dass sich der Spieler nicht verläuft, haben wir dem All-Seeing Eye die Fähigkeit verpasst, den Spieler in die korrekte Richtung zu leiten, falls er umherirrt.
Kerry Ganofsky: Außerdem werden Distanzdaten angezeigt. Diese helfen den Spielern, Geheimnisse zu finden und zu erfassen, wohin sie laufen sollen. Wir integrierten außerdem Wegmarkierungen in die Levels, sodass sich die Spieler leichter zurechtfinden und sich nicht verlaufen.

N-ZONE: Wovon habt ihr euch in puncto Leveldesign inspirieren lassen?
Kerry Ganofsky: Wir bezogen unsere Inspirationen aus einer Vielzahl verschiedener Weltkulturen, darunter die Chinesen, die Russen und die Maya. Sobald wir die Richtung und den Stil unserer Levels festgelegt hatten, fingen die Leveldesigner damit an, die Geometrie der Levels zu erschaffen. Gleichzeitig begannen unsere Konzeptkünstler, besonders einzigartige weitere Puzzleteile (des Gesamtkunstwerks, Anm. d. Red.) zu kreieren, passend zu den einzelnen Themen der Levels.
Eric Nofsinger: Da die Handlung in unserem Seriendebüt fast gänzlich in Washington, D.C. angesiedelt war, wollten wir dem Spieler in **Conduit 2** viel mehr optische Leckerbissen geben, die er bestaunen kann. Wir wollten, dass sich das Spiel „klassisch" anfühlt, also schauten wir uns zur Inspiration ältere Ego-Shooter wie **Turok: Dinosaur Hunter** (Nintendo 64) an.

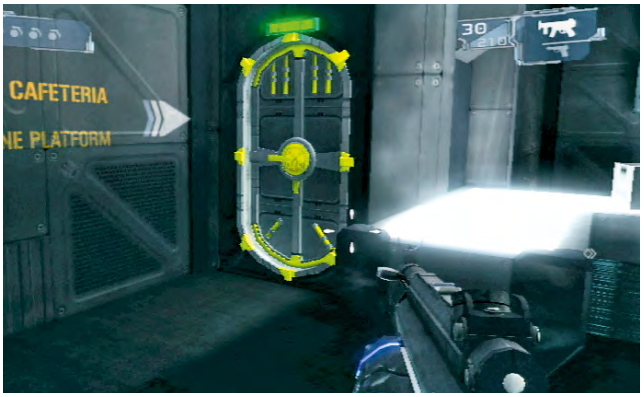
N-ZONE: Das Ego-Shooter-Genre hat sich im Lauf des letzten Jahrzehnts kaum verändert: Man läuft durch die Levels, beschießt Gegner und vermeidet es, von Kugeln getroffen zu werden. Was betrachtet ihr als größte Innovation in Conduit 2?

„UNS WAR KLAR, DASS WIR DEN ASPEKT DER LINEARITÄT VERBESSERN MUSSTEN!"

Kerry Ganofsky: Bei **Conduit 2** war es nicht unser Ziel, das Genre neu zu erfinden. Wir wollten vielmehr auf das Fundament bauen, das wir mit dem ersten Teil erschaffen hatten, und die Spielelemente verbessern, die den Erwartungen der Fans weniger entsprachen. Wir integrierten beispielsweise epische Bosskämpfe, erstellten nicht lineare Leveldesigns, verbesserten die künstliche Intelligenz, kreierten noch spaßigere Waffen, fügten eine Prise Humor hinzu und ermutigen den Spieler, die Areale zu erkunden, indem wir bedeutende Belohnungen in Aussicht stellen, etwa neue Levels oder Waffen. Im Mehrspielermodus wollten wir ein noch tiefer gehendes Spielerlebnis erschaffen, indem wir einen besseren Spielfluss durch die Karten ermöglichen. Außerdem gibt's neue Spielmodi, ein verbessertes Waffen-Balancing, zusätzliche Anzugs-Upgrades und ein optimiertes Erfahrungspunkte-System. Zudem stellen wir sicher, dass wir mit Schummlern effizient und konsequent umgehen können.
Eric Nofsinger: Die Benutzung des All-Seeing Eye, um Verschwörungsobjekte aufzuspüren und mehr über die Welt zu erfahren, ist das innovativste Spielelement in **Conduit 2** und hebt uns von den meisten anderen traditionellen Ego-Shootern ab.

N-ZONE: Was ist das Geheimnis eines guten Ego-Shooters auf der Wii? Und wie schafft ihr es, dass das Spiel stets fair ist?
Eric Nofsinger: Shooter stehen und fallen mit der Steuerung und da ist auch **Conduit 2** auf der Wii keine Ausnahme. Hauptsächlich interagiert der Spieler durch die Steuerung mit dem Spiel. Und wenn die Steuerung nicht leicht zugänglich ist, macht das Spiel schlichtweg keinen Spaß.
Kerry Ganofsky: Der Spieler muss sich wie ein knallharter Typ fühlen, aber ohne eine gemeine Bedrohung langweilt er sich. Man muss sich der Gefühle des Spielers bewusst sein und von Zeit zu Zeit ein paar Dinge auf den Kopf stellen. Damit der Mehrspielermodus fair bleibt, muss man schlichtweg alles ausprobieren und das Spiel-Balancing justieren. Das geht nicht anders. Wir sind sehr glücklich, mit dem Code von **The Conduit** begonnen zu haben, weil er uns mehr als anderthalb Jahre lang erlaubt hat, unsere Waffen, Levels, Spielermechaniken (Lauftempo, Sprunghöhe usw.) zu testen und diese Spielelemente zu gewichten. Während ich glaube, dass kein Spiel jemals vollständig ausbalanciert sein kann, fühlt sich **Conduit 2** stets ausgewogen an. Es spielt sich spaßig und ist in puncto Steuerung flüssig.
Eric Nofsinger: Damit das Spiel fair ist, haben wir viele Monate für die Feinpolitur aufgewendet. Wir nutzten die Zeit vor allem dafür, um Zahlen zu optimieren: Schadens-, Genauigkeits-, Gesundheitswerte und so weiter. Wir haben vermutlich die Zahlen von fast jeder Waffe, allen Gegnern und sämtlichen Upgrades während der letzten paar Monate verbessert. Außerdem können wir viele Areale des Spiels durch die Wi-Fi Connection auf einen neuen Stand bringen, selbst nach der Veröffentlichung. Das ist vor allem bei Waffen wichtig, um sicherzugehen, dass der Spieler lange Zeit Lust am Spielen hat.

Vielen Dank für die ausführliche Beantwortung der Fragen und viel Erfolg mit Conduit 2!



Zur besseren Wegfindung weisen Beschriftungen an den Türen auf die Areale hin.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Da bahnt sich ein actionreicher Wii-Shooter an!"

Im Test von **The Conduit** bemängelten wir den geringen Grad an Abwechslung in der Solokampagne sowie die stupiden Gegner. Daher lautete mein Fazit damals: „Die Erwartungen wurden erfüllt, aber nicht übertroffen." Die Chancen stehen aber gut, dass High Voltage Software mit dem Nachfolger etliche Ungereimtheiten ausbessert. Dass die Levels jetzt deutlich mehr Erkundungsfreiheit bieten, ist schon mal ein gutes Indiz für eine durchdachte Programmierung. Auch der Mehrspielermodus verspricht fette Action, ob im geteilten Bildschirm oder im Netz. Wann ist die Wi-Fi Connection endlich geöffnet, damit ich mich mit euch Lesern duellieren kann?

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Für alle, die mehrgleisig fahren.

JETZT IM HANDEL
oder gleich bestellen:
shop.gamesaktuell.de

GAMES AKTUELL

Alle Systeme in einem Heft

++ DAS MULTIFORMAT-HEFT ++ MIT UND OHNE DVD ++ WWW.GAMESAKTUELL.DE ++ ALLE SYSTEME ++

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus …
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	4
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist …

… schwer beeindruckt von Nintendos 3DS. Auch wenn Tom bereits im vergangenen Jahr Hand an das neue Handheld anlegen durfte, hat es ihn überwältigt, jetzt endlich „richtig fertige" Spiele in 3D zu zocken. Genial!

… geplagt. Seit Wochen schleppt unser Senior eine Erkältung mit sich herum. Halsschmerzen, Husten und gelegentliches Fieber vermiesen ihm den Alltag, doch als sturer Franke ignoriert man solche Kleinigkeiten.

Christoph Kraus // macht …

… die Nacht zum Tag: Weil sich Christoph unendlich auf **Ocarina of Time 3D** freut, zockt er sicherheitshalber noch mal das Nintendo-64-Original durch. Er will ja schließlich feststellen können, welche Spielelemente bei der Neuauflage verändert wurden. Wie wohl auf dem 3DS der Stein der Wahrheit genutzt wird?

… jetzt auch Online: In der Community von www.n-zone.de ist Christoph jetzt noch öfter aktiv. Schaut mal rein, wenn ihr auf verrückte Leser-Aktionen steht!

Sebastian Stange // freut sich …

… über den frischen Wind im Handheld-Bereich. Denn 2011 erscheint nicht nur Nintendos 3DS, sondern auch Sonys PSP-Nachfolger NGP. Das Teil kann zwar kein 3D, steckt aber voll toller Technik!

… auf die E3 2011. Denn abgesehen vom 3DS war es um Nintendo in letzter Zeit reichlich still, was neue Projekte betrifft. Das riecht nach tollen Ankündigungen auf der Spielemesse. Vielleicht gibt es sogar einen ersten Blick auf den Wii-Nachfolger?

Maik Koch // lernt …

… Stricken: Weil Maik vom neuen Wii-Jump&Run **Kirby und das magische Garn** so begeistert ist, spielt er sogar ernsthaft mit dem Gedanken, sich selbst das Stricken beizubringen. Damit wäre er bestens für kalte Wintertage gerüstet.

… das Improvisieren: Unser Online-Redakteur hat erkannt, dass es aussichtslos ist, in **Donkey Kong Country Returns** ALLE Puzzleteile besitzen zu wollen. Maik beweist jetzt Mut zur Lücke.

Matthias Schöffel // wundert sich …

… dass Tom hier schon als Senior gehandelt wird. Was ist dann bitte die korrekte Bezeichnung für einen in die Jahre gekommenen Layouter wie ihn? Kalkstreuer?

… ansonsten schon lange über nichts mehr. Am wenigsten über sich selbst. Da findet er doch plötzlich Gefallen an vietnamesischer Volksmusik und einem Saiteninstrument namens Dan Bau: ein bisschen Bambus, eine Saite, keine Bünde, mehr braucht's nicht, um Nachbarn in den Wahnsinn zu treiben.

David Mola // ist begeistert …

… vom neuen Album der legendären Band Mr. Big und hört selbiges rauf und runter. Die alten Herren haben es einfach drauf, da kann man sagen, was man will …

… ob der Vorzeichen für die neue Formel-1-Saison. Derzeit stellen alle Teams ihre neuen Renner der Öffentlichkeit vor und nehmen die ersten Testkilometer des Jahres unter die Räder. Immer eine sehr spannende Phase extremer Vorfreude für F1-Fetischisten wie mich. Rrrrooooaaarrrr!

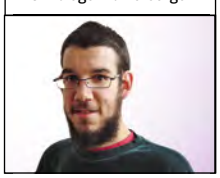
Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht unerwähnt bleiben.

David Martin

… hofft auf ein Ende der Freundescodes. Wie es derzeit aussieht, verzichtet Nintendo bei künftigen 3DS-Spielen auf Freundescodes. Mit dieser Meldung erfüllt sich für David ein Traum, denn er hat es satt, ganze Listen mit ellenlangen Ziffern zu führen, wenn er gegen seine Kumpel auf dem Nintendo DS antreten möchte.

Stephan Gerner

… löst alles. In der aktuellen Ausgabe hat unser freier Mitarbeiter Stephan in dem **Pokémon**-Booklet für euch zusammengefasst, was ihr für das Durchspielen von **Schwarz/Weiß** braucht. Er freut sich jetzt schon, euch in der kommenden N-ZONE mit brandheißen Profi-Tipps zum neuesten DS-Ableger zu versorgen.



Stefanie Zehetbauer

… verändert sich. Nach jahrelangen konsumkritischen Überlegungen wie „Nein, das muss nicht sein" oder „Nein, das brauch ich doch eigentlich gar nicht" oder „ Na ja, das kann man sich auch mal ausleihen" ist nun die Zeit zum Kaufen, Schachern, Auftreiben oder Selbermachen angebrochen. Vielleicht auch ein 3DS?

Yves Nawroth

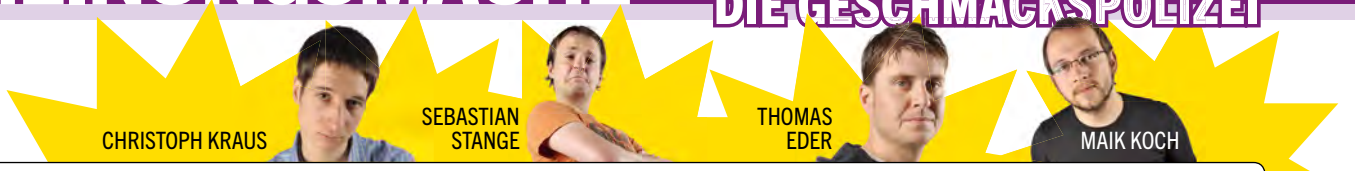
… schaut sich um. Sehr rechtzeitig vor Frühjahrsbeginn hält Redaktionsassistent Yves bereits Ausschau nach einem schicken Kfz, das seinen mittlerweile in die Jahre gekommenen fahrbaren Untersatz ablösen soll. Eigentlich kein Problem – solange man nicht Yves' Ansprüche hat. Mal sehen, ob's in diesem Jahr mit einem Auto klappt!

Lukas Schmid

… ist im Japano-Fieber. Das muss wohl an Capcoms **Okamiden** für den Nintendo DS liegen, das Lukas seit Wochen fleißig auf Japanisch spielt und zu dem er die deutsche Fassung in der kommenden Ausgabe ausführlich für euch testen wird. Ob's denn besser als **Okami** für die Wii wird? Das will er uns leider noch nicht verraten.

MEINUNGSMACHE

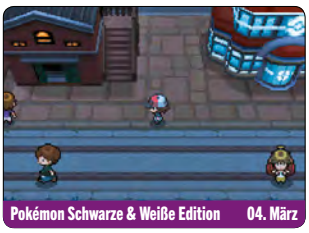
DIE GESCHMACKSPOLIZEI



	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
TOP-TITEL	KIRBY UND DAS ... (Wii)	DE BLOB 2 (Wii)	DE BLOB 2 (Wii)	KIRBY UND DAS ... (Wii)
FLOP-TITEL	MINIGOLF RESORT (Wii)	MINIGOLF RESORT (Wii)	TRON (DS)	MINIGOLF RESORT (DS)
KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,0** Test S. 40	**Kirby**-Spiele sind oft besonders kreativ, man denke nur an das brillante DS-Abenteuer **Power-Malpinsel**. Auch das neue Wii-Jump&Run besticht durch viele gute Ideen und eine große Portion Humor. **8**	Ach, wie niedlich! Wie entzückend! Wie hübsch! Nintendo darf sich für den einzigartigen Look des neuen **Kirby**-Spiels kräftig auf die eigene Schulter klopfen. Zu leicht ist's aber dennoch. **8**	Ein wunderschönes Spiel, dessen liebevoller Stil mich von Anfang an begeistert hat. Weniger gefreut habe ich mich über den meiner Meinung nach deutlich zu niedrigen Schwierigkeitsgrad! **8**	Kirby war schon immer ein toller Nintendo-Held. Sein neues Wii-Abenteuer begeistert mich ebenfalls schon lange. Dieses Spiel ist prädestiniert, um es mit Freunden zu zocken, die weniger spieleaffin sind. **8**
DE BLOB 2 (Wii) ∅ **WERTUNG: 8,25** Test S. 46	THQ hat den Dreh raus, wie man ein sympathisches Hüpfspiel erschafft, an das man sich noch länger erinnern wird. Das farbenfrohe Gameplay überrascht selbst mich Mario-Liebhaber. **8**	Ich mochte den ersten Teil sehr und freue mich, dass **de Blob 2** ein gelungener Nachfolger geworden ist. Man muss die recht weitläufigen Levels und das gemächliche Spieltempo allerdings mögen. **9**	Meine Erwartungen an die Fortsetzung des Blobs waren groß – und ich wurde nicht enttäuscht. Wie der erste Teil schafft es auch die Fortsetzung, mich mit dem coolen Stil in ihren Bann zu ziehen. **8**	Der Blob ist einfach kultig! Sein zweites Jump & Run ist in vielerlei Hinsicht gegenüber dem Seriendebüt verbessert. So überzeugt mich die Möglichkeit, den Untergrund wie bei einem 2D-Jump&Run zu erkunden. **8**
TRON EVOLUTION (Wii) ∅ **WERTUNG: 5,67** Test S. 50	Typisch Filmumsetzung: Die Entwickler hatten wohl nicht besonders viel Zeit, dieses müde Wii-Spiel zu entwerfen. Da zocke ich doch lieber was Vernünftiges. Der Film soll aber klasse sein. **5**	Ich habe keinen der beiden Filme gesehen. **Tron** interessiert mich einfach nicht. Und daher habe ich nicht einmal eine Meinung zum Wii-Spiel. Ich wette aber, es ist eher nicht so toll. Oder? **-**	Ich kenne den ersten **Tron**-Film, konnte daran allerdings nie Gefallen finden. Dasselbe gilt auch für das Spiel zum neuen Kinostreifen, das eigentlich nicht einmal so viel falsch macht. **5**	Ich mag **Tron** – sowohl den Film also auch das neue Spiel für Wii und DS. Klar hat das Game einige Mängel, aber davon lasse ich mich als Fan nicht abschrecken und drücke hier und da ein Auge zu. **7**
MINIGOLF RESORT (Wii) ∅ **WERTUNG: 4,0** Test S. 52	Nanu? Hat mir hier jemand ein Nintendo-64-Spiel vorgesetzt? **Mini Golf Resort** sieht aus, als sei es Ende der Neunziger entstanden. Da reißt die MotionPlus-Unterstützung auch nicht mehr viel. **2**	Wie ihr ja vielleicht wisst, habe ich mal das Golfen gelernt und auch 'ne Prüfung gemacht. Daher mag ich den Sport. Minigolf mag ich aber nicht. Erst recht nicht eine derart schäbige Wii-Version. Buh! **3**	Ich stehe zwar mehr auf richtiges Golf, dennoch bin ich der Mini-Variante nicht vollständig abgeneigt. Das Spiel hat zwar einige Macken, doch für eine kurze Runde zwischendurch geht's halbwegs. **6**	Ich hab zwar eine Vorliebe für Sportspiele, doch mit diesem Minigolf werde ich nicht glücklich. Die Technik ist schwach, das Gameplay funktioniert nicht richtig rund , sodass ich lieber mit **Tiger Woods** einloche! **5**
POKÉMON SCHWARZ/WEISS (DS) ∅ **WERTUNG: 8,5** Test S. 54	Holla die Waldfee! Die Pokémon-Rollenspiele sind einfach nicht kleinzukriegen. Auch mit den neuesten Editionen beweist Nintendo, dass uns die Serie wohl noch sehr lange begeistern wird. **9**	Für Fans der Spielereihe garantiert ein wichtiger, spannender Titel. Für mich so spannend wie die Vereinssatzung des Kaninchenzüchterverbands von Oberbobritzsch. Daher enthalte ich mich auch hier. **-**	Auch wenn mir die Zeit fehlt, dieses Spiel in voller Pracht zu genießen, macht es auf mich einen super Eindruck! Wäre ich noch mal jung, würde ich **Schwarz/Weiß** verschlingen und alle Tierchen einsammeln! **8**	So gut **Schwarz/Weiß** auch sein mag – ich mache einen Bogen um die Pokémon. Und ich bezweifle, dass sich das mit dem nächsten Teil ändern wird. Aber vielleicht spiel ich's doch mal im Geheimen. **-**
ZENONIA (DSiWARE) ∅ **WERTUNG: 8,25** Test S.68	Komplexe Action-Adventures sind im DSiWare-Shop in der Regel Mangelware. Gut, dass es erfreuliche Ausnahmen gibt – so wie **Zenonia**. Nur die Steuerung hätte etwas präziser sein können. Für 8 Euro ein Geheimtipp! **9**	Ein schönes Spiel! Das Design ist zwar dreist aus Links SNES-Abenteuer geklaut, aber das ist mir schnuppe. Denn die Atmosphäre stimmt und weckt Nostalgiegefühle. Da verzeihe ich gern manch kleine Gameplay-Macke. **8**	Ich stehe auf unkomplizierte Games für unterwegs. Wenn es in diesem Fall noch technisch sauber präsentiert wird und mit einer tollen Atmosphäre besticht, gebe ich gerne Nintendo-Points dafür aus. **8**	Den DSiWare-Shop rufe ich für gewöhnlich nur alle paar Wochen auf, denn die Spieleauswahl interessiert mich dort zumeist nicht. Dieses Action-Rollenspiel ist aber ein Ausnahmetitel, den ich mir gegönnt habe. **8**

Wann erscheint was? **Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.**

Kirby und das magische Garn 25. Februar



Pokémon Schwarze & Weiße Edition 04. März

Wii

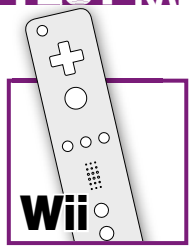
TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
Addy Junior im Zauberland	EuroVideo	22. Februar I 2011
ATV Fever	F + F Distribution	18. Februar I 2011
de Blob 2	THQ	25. Februar I 2011
Dance Juniors	Ubisoft	03. Februar I 2011
Enclave: Shadows of Twillight	TopWare Entertainment	24. Februar I 2011
Family Party: 90 Great Games	Namco Bandai	18. Februar I 2011
Haunted House	Namco Bandai	04. Februar I 2011
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	11. Februar I 2011
Kirby und das magische Garn	Nintendo	25. Februar I 2011
Wii Game Tablet mit uDraw Studio	THQ	28. Februar I 2011
Zumba Fitness – Join the Party	NBG	17. Februar I 2011
MÄRZ		
Dream Pinball 3D II	TopWare Entertainment	01. März I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	März I 2011
TV Total Events	F + F Distribution	15. März I 2011
2011		
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Conduit 2	Sega	22. April I 2011
Driver San Francisco	Ubisoft	2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	2011
Tales of Graces	Namco Bandai	2011
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011

de Blob 2 25. Februar

Okamiden 18. März

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
FEBRUAR		
de Blob 2	THQ	Februar I 2011
Mahjongg Egypt & Cradle of Egypt	Rondomedia	11. Februar I 2011
Tierische VIPs – Wellness für 4 Pfoten	dtp Entertainment	Februar I 2011
MÄRZ		
Asphalt 3D (3DS)	Ubisoft	24. März I 2011
Bejeweled Twist	Rondomedia	März I 2011
Kampf der Giganten: Dinosaurier 3D (3DS)	Ubisoft	März I 2011
Mein neues Leben	F + F Distribution	März I 2011
Nintendogs + Cats: Toy Poodle & New Friends (3DS)	Nintendo	25. März I 2011
Nintendogs + Cats: Bulldog & New Friends (3DS)	Nintendo	25. März I 2011
Nintendogs + Cats: Golden Retriever & New Fr. (3DS)	Nintendo	25. März I 2011
Okamiden	Capcom	18. März I 2011
Pflanzen gegen Zombies	Rondomedia	März I 2011
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	25. März I 2011
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	04. März I 2011
Rabbids 3D (3DS)	Ubisoft	März I 2011
Rayman 3D (3DS)	Ubisoft	24. März I 2011
Ridge Racer 3D (3DS)	Namco Bandai	25. März I 2011
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	25. März I 2011
Tom Clancy's Ghost Recon: Shadow Wars 3D (3DS)	Ubisoft	24. März I 2011
Tom Clancy's Splinter Cell 3D (3DS)	Ubisoft	24. März I 2011
2011		
Animal Crossing (3DS)	Nintendo	2011
Assassin's Creed: Lost Legacy	Ubisoft	2011
Battle vs. Chess	TopWare Entertainment	2011
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Driver Renegade	Ubisoft	2011
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Bros. Interactive	Sommer I 2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
James Noir Hollywood Crimes	Ubisoft	2011
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil Revelations (3DS)	Capcom	2011
Resident Evil: The Mercenaries 3D (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Samurai Warriors 3D (3DS)	Tecmo Koei	2011
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Steel Diver	Nintendo	2011
Super Monkey Ball 3D (3DS)	Sega	2011
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
The Legend of Zelda: Ocarina of Time (3DS)	Nintendo	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	TopWare Entertainment	2011



Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
10. Februar	Flirtgewitter	Ubisoft
11. Februar	Hello Kitty Seasons	Namco Bandai
17. Februar	Zumba Fitness: Join the Party	NBG
18. Februar	Family Party: 90 Great Games	D3 Publisher
25. Februar	de Blob 2	THQ
25. Februar	Kirby und das magische Garn	Nintendo
04. März	uDraw Studio (inklusive uDraw-Zubehör)	THQ
04. März	Pictionary	THQ
04. März	Doods großes Abenteuer	THQ
Mitte März	TV total Events	F+F Distribution
Mitte März	Mein neues Leben	F+F Distribution
1. Quartal	Enclave: Shadows of Twilight	TopWare

Test S. 46
Test S. 40

10.02. FLIRTGEWITTER

HERSTELLER: UBISOFT I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Flirtgewitter verspricht – wie der Titel bereits suggeriert – mehr als 40 Minispiele, in denen es um heiße Flirts geht. In einer Disziplin hält man sich beispielsweise die Wii-Fernbedienung ans Ohr, um einen Begriff zu hören. Diesen muss man anschließend per Pantomime darstellen. Die übrigen Spieler zerbrechen sich darüber den Kopf, um welchen Begriff es sich handelt. Klingt lustig, aber ob das Spiel auch ausreichend lange motiviert? Hersteller Ubisoft verweist zudem darauf, dass es einen Striptease-Modus gibt. Das kann ja heiter werden ...

17.02. ZUMBA FITNESS: JOIN THE PARTY

HERSTELLER: NBG I GENRE: SPORT

Zumba nennt sich ein neumodisches Fitnessprogramm, das lateinamerikanische Musik mit schnellen Tanzmanövern verbindet. Als Stilrichtungen sind in **Zumba Fitness: Join the Party** unter anderem Salsa, Hip-Hop, Cumbia, Mambo, Rumba und Flamenco anwählbar. Das Spiel enthält 30 Übungen, die bis zu vier Spieler in zwei Teams absolvieren können. Man folgt also den Anweisungen der Trainer auf dem Bildschirm und führt nacheinander alle Manöver aus, die dabei vorgeführt werden. Der Verpackung liegt übrigens ein Gürtel bei, mit dem die Wii-Fernbedienung am Körper befestigt werden kann.

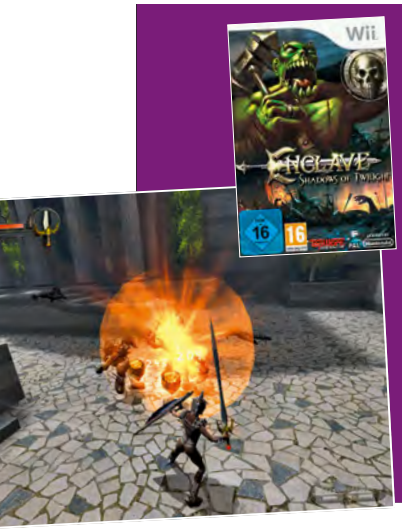
11.02. HELLO KITTY SEASONS

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Dreimal dürft ihr raten, worum es sich bei **Hello Kitty Seasons** handelt. Des Rätsels Lösung: Natürlich um eine Minispielsammlung! Darin gilt es, nach und nach eine große Stadt aufzubauen. Je länger ihr euch darin aufhaltet, desto mehr Gebäude kommen hinzu und desto lebendiger wird das Treiben. Zu den anwählbaren Disziplinen gehören unter anderem ein Autowettrennen sowie ein Spiel, in dem man Früchte in Körbe sortiert. Wir verwetten allerdings unseren Hintern darauf, dass der überwiegende Teil der N-ZONE-Leserschaft dieser Art von Kinderspielen längst entwachsen ist.

1. QUARTAL ENCLAVE: SHADOWS OF TWILIGHT

HERSTELLER: TOPWARE I GENRE: ACTION-ADVENTURE

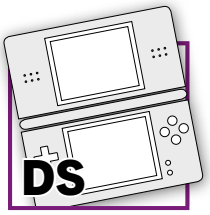


Die unendliche Geschichte geht in die nächste Runde: In N-ZONE 06/2010 berichteten wir erstmals über **Enclave: Shadows of Twilight**. Als Veröffentlichungstermin nannten wir damals den 25. Juni 2010. Mittlerweile ist ein Dreivierteljahr vergangen und das Action-Adventure ist immer noch nicht im Handel erhältlich. Als neuen Termin gibt TopWare – nach zahllosen Verschiebungen – jetzt das erste Quartal 2011 an. Dieses endet bekanntlich am 31. März. Einige Händler berichten zudem vom 24. Februar als Auslieferungstermin. Ursprünglich war das Spiel übrigens schon einmal vor knapp neun Jahren – genauer gesagt im Juli 2002 – für die erste Xbox erschienen.

MÄRZ TV TOTAL EVENTS

HERSTELLER: F+F DISTRIBUTION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Noch sind wir skeptisch, was die Qualität dieser Minispielsammlung betrifft. Denn anders als beim gut gemachten Wii-Show-Spektakel **Schlag den Raab** von Namco Bandai sind bei **TV total Events** lediglich magere fünf Disziplinen anwählbar: Turmspringen, Autofußball, Eisfußball, die Stock Car Crash Challenge und die Wok-WM. Der Hersteller verspricht die Originalstimmen von Stefan Raab und Elton. Allerdings lassen die Screenshots noch nicht allzu viel Detailreichtum erkennen: Die Darstellung wirkt recht plump und die Spielfiguren wenig ausgefeilt. Hoffen wir, dass das fertige Spiel besser ist, als unser Ersteindruck vermuten lässt.



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
11. Februar	Jewel Master: Cradle of Egypt & Mahjongg …	Rondomedia
März	Power Quiz: Allgemeinbildung	HMH
25. Februar	de Blob 2	THQ
18. März	Okamiden	Capcom
25. März	100 Denk- und Logikspiele	Rondomedia
März	Billi Banni Kindergarten	dtp
März	Bejeweled Twist	Rondomedia

MÄRZ POWER QUIZ: ALLGEMEINBILDUNG 2

HERSTELLER: HMH I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Wie viele Quizspiele verträgt der Nintendo DS noch? Mit **Power Quiz: Allgemeinbildung 2** bahnt sich schon das nächste an. Es setzt auf Fragen aus Politik, Wirtschaft, Kunst, Geschichte, Geografie und Sprache – geboten werden also die üblichen Kategorien. Daneben gibt es auch Erdkundeaufgaben, in denen ihr beispielsweise mit dem Touchpen das Land anklicken müsst, in dem Kängurus leben. Uns erscheint der Preis von 30 Euro allerdings etwas zu hoch, wenn man bedenkt, dass man mit dem DSi-Browser schon kostenlose Denksportaufgaben abrufen kann.

18.03. OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM I GENRE: ACTION-ADVENTURE

Wer den qualitativ hervorragenden Vorgänger **Okami** für die Wii bereits kennt, wird sich auch in der Welt von **Okamiden** wohlfühlen: Grafik, Sound, Spielprinzip und Story lehnen sich eng an das Seriendebüt an. Auf dem DS nutzt Capcom die Eigenheiten der Mobilkonsole – so schwingt man den göttlichen Pinsel diesmal mit dem Touchpen, was nicht nur in der Theorie lustig klingt, sondern auch in der Praxis gut funktioniert. Kurz und knapp: Mit **Okamiden** bahnt sich definitiv eines der letzten großen Nintendo-DS-Spiele an!

25.03. 100 DENK- UND LOGIKSPIELE

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Gesellschaftsspiele wie **Backgammon**, **Dame**, **Schach**, **Bingo**, **Roulette** und dergleichen hat vermutlich jeder zu Hause im Schrank stehen. Hersteller Rondomedia packt jetzt hundert von ihnen auf dein DS-Modul, integriert Spielmodi für bis zu vier Teilnehmer und stellt verschiedene Schwierigkeitsgrade zur Auswahl. Allerdings sind 30 Euro für ein paar Spielchen, die man ohnehin zumeist mit mehreren Leuten zocken möchte, unserer Meinung nach zu happig. Das Geld könnte man genauso gut in eine gute Brettspielesammlung investieren.

11.02. JEWEL MASTER: CRADLE OF EGYPT & MAHJONGG ANCIENT EGYPT

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Woran merkt man, dass der Nintendo DS langsam, aber sicher von seiner Nachfolgekonsole, dem 3DS, abgelöst wird? Man erkennt es an der Tatsache, dass immer mehr Spiele zum Billigpreis in den Handel kommen und die Hersteller somit versuchen, preissensible Zocker zu erreichen, die nicht unbedingt immer nach der neuesten Software verlangen. Der neueste Streich: Ein Modul, das sowohl das Knobelspiel **Jewel Master: Cradle of Egypt** als auch den Nachfolger **Mahjongg Ancient Egypt** enthält. Man bekommt also mehrere Hundert Match-3- und Mahjongg-Puzzles zum Preis eines regulären Spiels geboten. Ein faires Angebot!

18.02. CELEBI-DOWNLOAD-TOUR

Noch bevor die neuen **Pokémon**-Editionen in Deutschland erscheinen, lenkt Nintendo auf einer Tour durch Deutschland die Aufmerksamkeit auf das Pokémon Celebi. Vom 18. bis zum 27. Februar lässt sich das mythische Monster auf den DS übertragen, sofern ihr die Editionen **Diamant**, **Perl**, **Platin**, **HeartGold** oder **SoulSilver** mitbringt. Ein Rahmenprogramm findet im Gegensatz zu den Pokémon Days (siehe Bild) aber nicht statt. Celebi könnt ihr in ausgewählten McDonald's-Filialen in folgenden Städten herunterladen: Chemnitz, Regensburg, München, Berlin, Nürnberg, Hannover, Freiburg, Frankfurt am Main, Stuttgart, Oberhausen, Stuttgart, Köln und Heidelberg. Die Termine und Adressen lest ihr auf www.nintendo.de.

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Wo bleibt die Spielewelle im Frühling?"

Es ist kaum zu fassen: War es früher noch mühelos möglich, ausreichend Neuerscheinungen zu finden, über die man in dieser Kalender-Rubrik berichten kann, war das in diesem Monat anders: Mehr als eine Handvoll Titel – die meisten davon auch noch in fragwürdiger Qualität – waren diesmal nicht drin. Man muss also mit Bedauern festhalten: Langsam, aber sicher gerät der Nintendo DS aufs Abstellgleis und die Hersteller konzentrieren sich immer mehr auf den 3DS. Uns Spieler soll das aber nicht entmutigen. Schließlich kommt mit **Okamiden** sowie den beiden neuen **Pokémon**-Editionen noch hochwertige Unterhaltung auf den Touchscreen.

Hat sich unser rosafarbener Held in einen Feuerwehr-Löschwagen verwandelt, kontrolliert ihr durch Kippen der Wii-FB den Wasserstrahl.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Good-Feel | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 25. Februar 2011

KIRBY UND DAS MAGISCHE GARN

Text | Christoph Kraus

Auweia, unser Lieblingsknödel flitzt plötzlich als Wollfaden durch die Levels. Was ist da los?

FAQs

Worum geht es?
Kirby hat es diesmal mit dem fiesen Zauberer Grimmgarn zu tun. Der Bösewicht hat sich ins Traumland geschlichen und dort ein heilloses Chaos angerichtet: Alle Nähte, die die Welt zusammenhalten, hat der Schurke aufgerissen und so für reichlich Unordnung gesorgt. Auch Kirby wandelt plötzlich als wollener Jump&Run-Star umher. Doch er hat sich fest vorgenommen, wieder für Frieden im Land zu sorgen und die einzelnen Fasern des magischen Garns zu finden, um das Land wieder zusammenzuflicken. Dabei erhält er Unterstützung durch seinen Kumpel, den Prinzen Plüsch. Dass auch König Dedede im Verlauf der Story auftaucht, versteht sich von selbst.

Ist das Abenteuer wirklich so leicht, wie viele behaupten?
Der Schwierigkeitsgrad von **Kirby und das magische Garn** ist tatsächlich sehr niedrig. Selbst wer das Spiel bis zum Ende zockt, gelangt nur äußerst selten an Passagen, die richtig fordern. Das liegt vor allem daran, dass es im Jump & Run keinen Lebenszähler gibt. Stattdessen wachsen dem Hauptdarsteller Flügel, wenn er beispielsweise von einer Säule zermalmt wird. Das Spiel ist dann aber nicht vorbei. Stattdessen legt ihr einfach ein paar Schritte vor der Stelle, an der ihr gescheitert seid, erneut los. Der sehr geringe spielerische Anspruch ist unserer Meinung nach der größte Kritikpunkt am Wii-Jump&Run. Wir hätten uns mehr Momente zum Zähne-Ausbeißen gewünscht.

Und wie spielt es sich?
Dank der sehr simplen Steuerung – man hält die Wii-Fernbedienung einfach quer wie ein NES-Pad – fühlt sich **Kirby und das magische Garn** wie ein klassisches Jump & Run an. Man steuert den rosafarbenen Knödel mit dem Steuerkreuz durch die Levels, springt mit der 2-Taste und greift mit dem 1-Knopf nach Fäden, Knöpfen und weiteren Objekten. Zwar kommt es in den abwechslungsreich gestalteten Arealen meist nur darauf an, von links nach rechts zu laufen, aber die Gestaltung der Welt strotzt dermaßen vor Kreativität, dass man sich gerne ins Abenteuer stürzt und den geringen Schwierigkeitsgrad in Kauf nimmt. Die Entwickler haben also ganze Arbeit geleistet.

Inwiefern kann sich Kirby verwandeln?
In dieser Hinsicht ist Kirbys neues Hüpfspiel extrem einfallsreich geraten: Im Verlauf des Abenteuers verwandelt sich der rosafarbene Hauptdarsteller unter anderem in eine Lokomotive, in ein Motorrad, in eine schwebende Untertasse, in ein Surfbrett, in ein Feuerwehrauto und in einen Panzer. Jede dieser Verwandlungen ändert auch die Art und Weise, wie Kirby seine Welt erkundet. Hat Kirby beispielsweise die Gestalt eines Panzers angenommen, steuert ihn der Spieler mit den Richtungstasten der Wii-Fernbedienung vorwärts und beeinflusst durch Kippen derselben das Feuerrohr, um damit bei Bedarf Schüsse abzufeuern. Klasse gemacht!

Was gibt es sonst noch zu berichten?
In technischer Hinsicht schufen die Entwickler von Good-Feel ein knallbuntes, mit hochwertigen Effekten versehenes Jump & Run, in dem kein Level dem anderen gleicht. Gerade der hohe Grad an Abwechslung, der den vielfältigen Verwandlungen zu verdanken ist, macht das Kirby-Jump&Run einzigartig. Das Spiel profitiert von der bestmöglichen Wii-Grafik in 480p-Auflösung und im 16:9-Breitbildformat. Wer alle Gegenstände sammeln möchte, die im Spiel verstreut sind, muss zudem eine sehr lange Spielzeit einplanen. Außerdem motiviert die Jagd nach den Rubinen, die in den Levels verstreut sind. Die deutsche Sprachausgabe ist qualitativ gut gelungen.

BUNTE, LEBENDIGE GRAFIK

Wir erinnern uns noch sehr genau an die E3-Pressekonferenz vor einem guten halben Jahr, auf der **Kirby und das magische Garn** – damals noch unter dem Titel **Kirby's Epic Yarn** – erstmals der Weltöffentlichkeit vorgestellt wurde. Die Fans schätzten auf Anhieb den etwas anderen Grafikstil und lobten die kunterbunte Gestaltung der Spielwelt. Im Test zeigt sich jetzt: Die Entwickler setzten nicht nur auf billige Effekthascherei, sondern sie nutzten den etwas anderen Stil auch, um spielerische Neuerungen auf den Bildschirm zu bringen. Um dies zu veranschaulichen, präsentieren wir euch zwei Beispiele.

Wie soll Prinz Plüsch bloß an diese Rubine (siehe Pfeil) gelangen? Des Rätsels Lösung: Er bleibt eine Zeit lang auf dem orangefarbenen Feld stehen, denn dieses repräsentiert die einzelnen Fäden eines Webrahmens. Nach einigen gewobenen Maschen erreicht der Prinz also den Bereich mit den Rubinen – und kann sie so mühelos einsacken. Überaus clever gemacht!

Hier reißt unser Lieblingsknödel einen Stofffetzen in seine Einzelteile, um ins Innere der Behausung zu gelangen. Ihr seht also: Die Faden-und-Reißverschluss-Thematik ist alles andere als bloß ein optischer Hingucker. Passagen, an denen man mit der Umgebung interagieren kann, gibt es in Kirbys wundersamem Jump & Run zuhauf. Das ist überaus begrüßenswert!

UNSER FAZIT ZUR GRAFIK

Wir bescheinigen den Entwicklern von Good-Feel (unter anderem bekannt durch **Wario Land: The Shake Dimension**) gute Arbeit. Sie erschufen ein Jump & Run, das durch seinen außergewöhnlichen Grafikstil extrem lebendig aussieht. Durch zahlreiche in den Levels verteilte Reißverschlüsse, Fäden und Säcke, die sich öffnen, greifen und herumziehen lassen, kommt viel Abwechslung auf. Vom Anfang bis zum Ende wirkt das Abenteuer wie aus einem Guss.

WO IST DER ANSPRUCH?

Bezeichnend für den niedrigen Schwierigkeitsgrad: Diese Szene (siehe Bild links) sieht nicht nur kindgerecht aus, sie spielt sich auch ziemlich simpel. An einer anderen Stelle schafften wir es dann aber doch, ein Leben zu verlieren (siehe Bild rechts). Insgesamt ist das Spiel sehr einfach geraten.

Zehn Sekunden Bedenkzeit: Worauf legt ihr Wert, wenn ihr euch ein neues Videospiel kauft? Ticktack, ticktack. So, die Zeit ist vorbei. Welche Spielelemente sind euch in den Sinn gekommen? Wetten, dass einige von euch einen fordernden Schwierigkeitsgrad genannt haben? Aber ausgerechnet in dieser (für einen Großteil der Zocker sehr wichtigen) Disziplin kann **Kirby und das magische Garn** überhaupt nicht punkten, denn das Abenteuer ist viel zu leicht. Es gibt nicht einmal festgesetzte Speicherpunkte, wie man sie beispielsweise aus **Donkey Kong Country Returns** oder **New Super Mario Bros. Wii** kennt. Stattdessen beginnt man einen Abschnitt, sobald man ein Leben verliert, immer wieder exakt an dem Ort, an dem man gescheitert ist. Die Entwickler legen offensichtlich großen Wert darauf, dass das Abenteuer einen flotten Durchmarsch ermöglicht – aber hätte es nicht wenigstens einen Tick anspruchsvoller sein können? Schade, dass viele Spieler somit unterfordert sein werden.

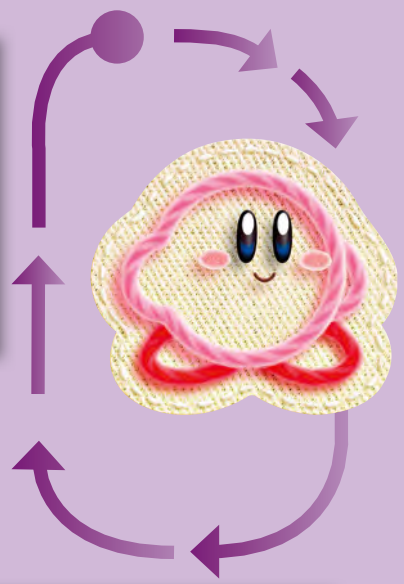
DAS NENNEN WIR ABWECHSLUNG!

Seinen großen Trumpf spielt Kirby und das magische Garn aus, wenn es um die Abwechslung geht. Wir präsentieren euch, warum das Wii-Jump&Run aus unserer Sicht so vielfältig geraten ist:

1 Aus dieser Oberwelt wählt man seinen Level aus. Der Dschinn, den Kirby im Bild trifft, rollt hier gerade seinen Teppich aus, der anschließend die nächste Welt freilegt. Die Motivation, alle Areale zu erkunden, ist unserer Meinung nach groß – trotz des geringen Schwierigkeitsgrads.

2 Hier seht ihr eine typische Spielerei Marke **Kirby**: Wer in den Levels das Digitalkreuz zweimal schnell hintereinander in die gewünschte Richtung drückt, verwandelt Kirby in ein Auto. Damit lässt sich noch schneller durch die Gegend heizen. Es ist zwar selten nötig, als Auto umherzuflitzen, aber es macht gehörig Laune.

6 Dieser Typ sieht gemeingefährlicher aus, als er letztendlich ist: Sein wunder Punkt ist das Gesicht. Schleudert ihr den roten Knopf in die Richtung des Feuerdrachen, heizt ihr ihm mächtig ein und macht ihn nach einigen Treffern hoffentlich kampfunfähig. So fegt ihr den Widerling vom Bildschirm und schaltet auf der Oberwelt wieder neue Levels frei. Der Kreis schließt sich …



3 Ein paar Schritte weiter im selben Areal gelangt ihr an diese Stelle: Zieht der Jump&Run-Star dort am Knopf, der mit einem Faden verbunden ist, saust die Zugbrücke – sie ist dem langen Hals eines Dinosauriers nachempfunden – nach unten. Und schon geht der Weg weiter! Derart liebevolle Details finden sich im Spiel zuhauf.

5 Auch in diesem Bild zeigt sich die große Kreativität der Entwickler: Kirby baumelt an einem Fallschirm nach unten in Richtung Dino-Schnauze. Auch an anderen Stellen im Spiel nutzt die rosafarbene Kugel die Regeln der Gravitation aus. So ist es beispielsweise möglich, Kirby in einen Amboss zu verwandeln, um ein Loch in den Boden zu rammen.

4 Ein Kumpel ist zwischenzeitlich zu Besuch gekommen? Dann absolviert einen Abschnitt zur Abwechslung doch einfach mal zu zweit! Prinz Plüsch heißt Kirbys Kompagnon, der stets vom zweiten Spieler kontrolliert wird. Die Tatsache, dass man sich vor jeder Level-Anwahl einfach durch Knopfdruck ins Abenteuer einklinken kann, gefällt uns ausgesprochen gut.

DIE MISCHUNG MACHT'S!

Aus welchen Gameplay-Zutaten besteht eigentlich das Erfolgsrezept von Kirby und das magische Garn? Hier fassen wir es zusammen. Interessanterweise bedienen sich die Entwickler hauptsächlich Spielelementen, die wir schon von früher kennen.

DIE TRADITIONELLEN WURZELN

Langjährige **Kirby**-Spieler werden sich vermutlich noch gut an ihre ersten Gehversuche durchs Traumland erinnern. An der traditionellen Spielweise hat sich bis heute kaum etwas verändert: Sowohl in den Retro-Jump&Runs (stellvertretend für diese Ära im Bild: **Kirby's Fun Pak**) als auch im neuen Wii-Hüpfer steuert man den Titelhelden mit dem Steuerkreuz von links nach rechts. Nur wenige Videospielserien blieben ihren Wurzeln so treu wie **Kirby**! Es gibt bis heute kein einziges **Kirby**-Hüpfspiel, in dem man eine dreidimensional gestaltete Welt frei erkundet.

DIE VERWANDLUNGEN

In **Kirby's Adventure** auf dem Nintendo Entertainment System konnte sich der Kult-Klops zum ersten Mal in andere Gegenstände und Lebewesen verwandeln. Dies war im Seriendebüt **Kirby's Dream Land** auf dem Game Boy noch nicht möglich. Kirbys wundersame Verwandlungen sind auch 18 Jahre später, im neuen Wii-Jump&Run, das herausragende Spielelement der Serie. Und so soll es bleiben! Wir bewundern dabei insbesondere die kreativen Kostüme, in welche die Entwickler unseren Lieblingsklops stecken. Am besten gefällt uns die Lokomotive, mit der Kirby durch die Levels dampft.

DER EXTRAVAGANTE STIL

Erinnert ihr euch noch an die Wachsmalfarben-Gestaltung von **Yoshi's Island: Super Mario World 2**? In dem fantastisch inszenierten Jump & Run von 1995 waren alle Figuren – sowie natürlich auch die Spielwelt – wie in einem Malbuch gezeichnet. Da die Technik damals noch nicht so fortgeschritten war, mussten die Grafiker alle Elemente von Hand erstellen. **Kirby und das magische Garn** besticht durch einen ähnlich ausgefallenen Stil, der vom Anfang bis zum Ende wie aus einem Guss ist. Würde das Spiel nicht so außergewöhnlich aussehen, wären die Reaktionen der Fans wohl weitaus verhaltener ausgefallen.

DAS KOMMT HERAUS!

Diese Spielelemente, die wir aufgezählt haben, machen **Kirby und das magische Garn** einzigartig. Die Entwickler verstanden es in letzter Zeit wie kaum ein anderes Entwicklerstudio, einen lebendigen Grafikstil mit vielfältigen Verwandlungsmöglichkeiten und einem traditionellen Spielprinzip zu verbinden. Heraus kommt ein farbenprächtiges Jump & Run mit hervorragenden Ideen, launiger Inszenierung und abwechslungsreichen Gebieten.

Prinz Plüsch hat sich in diesem Strick-Labyrinth offenbar verlaufen.

Die Bosskämpfe sind allesamt witzig inszeniert. Man sehe sich diesen Drachen an!

EINFACH ZU STEUERN

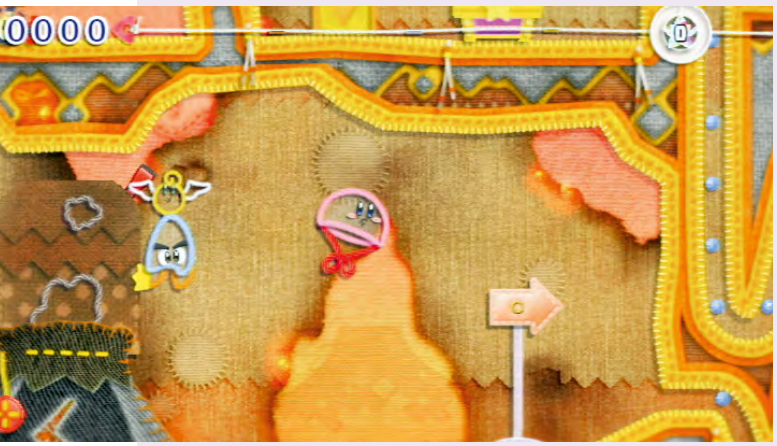
Klare Sache: Kirby und das magische Garn ist extrem einsteigerfreundlich. Das liegt vorrangig am zweidimensional präsentierten Spielprinzip und der intuitiven Steuerung. Hier erklären wir euch, wie ihr Kirby durch das Traumland schleust:

STEUERKREUZ
Nicht schwer zu erraten: Das Digitalkreuz dient dazu, den Jump&Run-Superstar nach links und rechts zu lotsen. Die Steuerung erinnert somit ein bisschen an den NES-Klassiker **Kirby's Adventure**, der sehr ähnlich zu handhaben war. Wer das Digitalkreuz zweimal schnell nacheinander in die gewünschte Richtung drückt, verwandelt Kirby zudem in ein Auto.

1-TASTE
Hiermit greift Kirby nach Gegenständen, Reißverschlüssen, Fäden und dergleichen. In einer Szene kämpft der Kult-Knödel beispielsweise mit einem überdimensionalen Drachen, der zwei rote Knöpfe an seinem Körper trägt. Reißt Kirby sie ihm vom Leib und schleudert er sie zurück, kann er ihm auf diese Weise mächtig einheizen.

A-TASTE
Damit lässt sich eine Karte aufrufen, die euch zeigt, welche Areale ihr bereits erkundet habt und welche Levels noch vor euch liegen. Auch die gesammelten Schätze und Medaillen werden hier offenbart.

2-TASTE
Diese Knopfbelegung hat sich seit gut 20 Jahren kaum verändert. Wer 2 drückt, springt. Das ist auch in Kirbys neuestem Wii-Jump&Run so. Zudem kann sich Kirby auf dieser Taste in einen Amboss und in einen Fallschirm verwandeln.



Vor dem Beginn eines Levels werdet ihr gefragt, ob ihr den Abschnitt alleine oder gemeinsam mit Prinz Plüsch (links im Bild) absolvieren wollt. Gut gemacht!

NEIGEN UND ZEIGEN
Manchmal gilt es auch, die Wii-Fernbedienung nach links und rechts zu neigen (etwa um das Feuerrohr eines Panzers, in den sich Kirby verwandelt hat, zu justieren) oder den Zeiger in Richtung Bildschirm zu richten (beispielsweise, um euren Raum im Spiel nach Gusto einzurichten).

UNSER FAZIT ZUR STEUERUNG
Anders als beispielsweise bei **New Super Mario Bros. Wii** und **Donkey Kong Country Returns** ist es nicht möglich, **Kirby und das magische Garn** mit dem Nunchuk zu spielen. Unterstützt wird einzig und allein die Wii-Fernbedienung. Doch diese Beschränkung aufs Nötigste ist keineswegs störend, sondern sie zeigt, dass ein gutes Jump & Run keine allzu komplizierte Steuerung benötigt, um Spaß zu machen. Denn als großer Vorteil entpuppt sich, dass alle Tasten gut zu erreichen sind. Somit kann der Spieler auch die jeweiligen Aktionsmanöver auslösen, ohne vorher mit seinen Fingern kompliziert umgreifen zu müssen.

Nur zwei Beispiele, wie der Zeiger der Wii-Fernbedienung genutzt wird: Hier bestimmt ihr die Route von Kirby als Lokomotive …

… und in diesem Bild richten wir gerade den Raum nach unserem eigenen Geschmack ein. Die Gegenstände sind im ganzen Spiel verstreut.

VERWANDLUNGEN SORGEN FÜR VIEL SPASS

Jeder von euch kennt mit Sicherheit Spiele, die zwar nicht anspruchsvoll sind, dafür aber gehörig Spaß machen. Auch **Kirby und das magische Garn** zählt zu dieser Kategorie. Es ist zwar ohne Weiteres möglich, einen Großteil der Levels ohne Probleme in kurzer Zeit hinter sich zu bringen, aber dann würde man die zahlreichen Rubine, die in den Arealen verstreut sind, verpassen. Und wer möchte sich schon den Rekord verderben? Ein weiterer Grund, sich viel Zeit zu nehmen, die Levels anständig zu erkunden, sind die zahlreichen Verwandlungen, die Kirby draufhat. Hier haben wir einige von ihnen aufgezählt – aber es gibt noch mehr davon. Diese sorgen für den größten Spaß am Spiel.

SURFBRETT
BAGGER
MOTORRAD
DELFIN
LOKOMOTIVE
PANZER
FEUERWEHRAUTO
U-BOOT

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii-Fernbedienung	
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„So farbenfroh wie einfallsreich!“

Mein Vorurteil › Der niedrige Schwierigkeitsgrad sorgt bestimmt dafür, dass einem rasch die Lust zum Weiterspielen vergeht.

Man muss den Leveldesignern zugutehalten, dass sie alle Zielgruppen ansprechen wollten, ohne bestimmte Leute durch einen zu hohen spielerischen Anspruch zu vergraulen. Das muss man so akzeptieren und festhalten, dass wirklich jeder mit dem Spielprinzip und der simplen und durchdachten Steuerung von **Kirby und das magische Garn** klarkommen wird. Das ist insbesondere im Koop-Modus, den der rosafarbene Hauptdarsteller gemeinsam mit seinem Kumpel, dem Prinzen Plüsch, bestreitet, von großem Vorteil. Auch die Art und Weise, wie die Gebiete aufgebaut sind, ist klasse. So muss ein kreatives Spiel aussehen! Es hat übrigens etwas, Kirby in Form eines Panzers durchs Traumland zu manövrieren und Gegner durch Neigen des Feuerrohrs unter Beschuss zu nehmen. Da bleibt kein Auge trocken!

MEINUNG • THOMAS EDER

„Für einen Top-Hit zu leicht!“

Mein Vorurteil › Kirby und das magische Garn macht bestimmt viel Spaß, aber ob ich mich mit dem knallbunten Look arrangieren kann?

Nach dem guten Wii-Jump&Run **Donkey Kong Country Returns** gefällt mir **Kirby und das magische Garn** weniger gut. Die Präsentation ist mir persönlich zu quietschbunt, auch der Schwierigkeitsgrad hätte ruhig härter sein dürfen. Objektiv betrachtet ist den Entwicklern aber eine stimmige Präsentation mit ganz viel Charme gelungen.

WERTUNGEN

PRO

- Hoher Grad an Abwechslung
- Tolle Verwandlungen
- Zu zweit sehr spaßig
- Einfach zu steuern
- Bunte, lebendige Grafik
- Motivierende Punktejagd

CONTRA

- Viel zu leicht
- Unauffällige Musik

GRAFIK 9
SOUND 7
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	86

Genre: Jump & Run | Entwickler: Blue Tongue | Hersteller: THQ | Termin: 25. Februar 2011

Wii

SOLO HIT N-ZONE

DE BLOB 2

Text | Lukas Schmid

Bringt eure weißen T-Shirts in Sicherheit: de Blob kehrt auf die Wii zurück und hat noch mehr Farbe im Gepäck als zuvor!

Über zwei Jahre ist es her, dass **de Blob** mit seinem unverbrauchten Spielprinzip, dem ungewöhnlichen Setting und einer Menge abgefahrenen Humors die Spielerherzen eroberte. Zumindest die Herzen derjenigen, die dem ungewöhnlichen Jump & Run eine Chance gaben, denn die Verkaufszahlen waren leider wenig zufriedenstellend. THQ und Entwickler Blue Tongue geben aber noch nicht auf und schicken den bunten Schleimklumpen in ein weiteres Abenteuer. Wir verraten euch, ob der Blob die hohen Erwartungen erfüllen und gegen die starke Konkurrenz im Jump&Run-Genre bestehen kann! ■

FAQs

Ich habe den ersten Teil nicht gespielt. Finde ich mich trotzdem zurecht?
Auf jeden Fall! Das Abenteuer rund um den bunten Blob ist sehr einsteigerfreundlich gestrickt; alle Funktionen werden euch im Verlauf des Spiels ausführlich erklärt. Auch bezüglich der Geschichte müsst ihr euch keine Sorgen machen, etwas zu verpassen. Wer Vorkenntnisse mitbringt, kann mit dem einen oder anderen Gag aber unter Umständen etwas mehr anfangen.

Richtet sich de Blob 2 eher an Gelegenheits- oder an Vollblut-Spieler?
Sowohl als auch. Ihr dürft jederzeit den Schwierigkeitsgrad nach unten justieren, falls ihr an einer Stelle nicht weiterkommen solltet. Generell ist der Schwierigkeitsgrad aber sehr ausgewogen. Für Hardcore-Spieler stehen neben der Hauptstory übrigens etliche Nebenmissionen bereit, die Casual-Gamer getrost ignorieren und trotzdem ihren Spaß haben können.

Ich bin riesiger Multiplayer-Fan! Lohnt es sich, de Blob nur wegen des Mehrspieleraspekts zu kaufen?
Der Fokus des Abenteuers liegt eindeutig auf dem Solomodus. Die kooperativen Levels, in denen ihr in Zweisamkeit die Welt einfärben dürft, machen zwar Laune, sind aber eindeutig nur auf schnelle Runden zwischendurch ausgelegt. Jedoch kann auch in der Einzelspieler-Kampagne jederzeit ein zweiter Spieler einsteigen und den Blob mittels Cursor unterstützen.

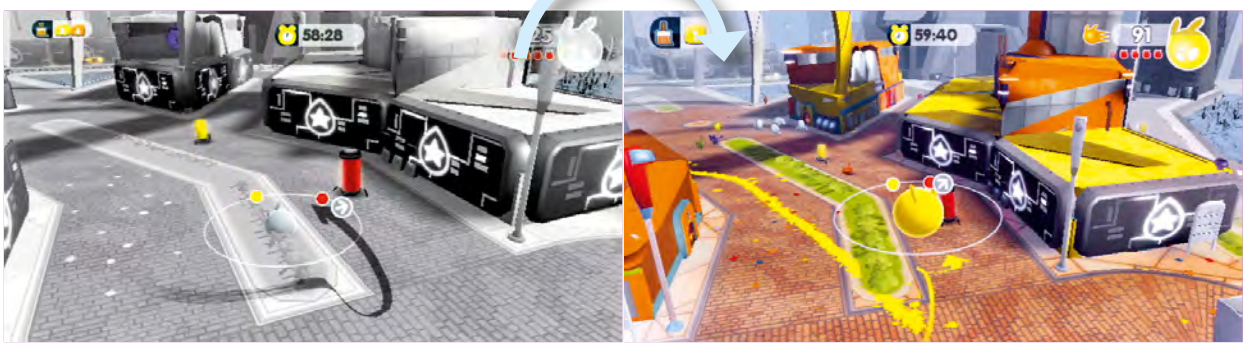
Wie viel Spielzeit kann ich einrechnen, um de Blob 2 durchzuspielen?
Das kommt darauf an, wie intensiv ihr euch mit den Nebenmissionen auseinandersetzen wollt. Rechnet für jeden der über zehn Levels im Schnitt 45 Minuten ein, wenn ihr darauf aus seid, nur schnell zum Ende zu gelangen. Wollt ihr aber wirklich jeden Gegenstand einsammeln und auch alle Nebenaufgaben lösen, dürftet ihr bis zum Abspann gut 15 bis 20 Stunden beschäftigt sein.

Lohnt es sich, das Spiel zu kaufen, wenn ich den Vorgänger schon kenne?
Auf jeden Fall! Das Abenteuer ähnelt dem Erstling zwar in vielerlei Hinsicht, macht aber dennoch sehr viel Spaß. Gerade die sinnvollen Neuerungen wie die Entscheidung, nun nicht mehr per Schüttel-Bewegung, sondern mittels Tastendruck zu springen, gefielen uns gut. Ein bisschen mehr Mut zur Innovation hätte zwar gut getan, ein würdiger Nachfolger ist **de Blob 2** aber allemal.

WIR MALEN DIE HÄUSER ROT!

Das grundsätzliche Spielprinzip von **de Blob 2** ist ebenso simpel wie unterhaltsam: Ihr rennt als der namensgebende Blob durch eine in grau gehaltene Welt und müsst als lebender Farbschwamm Häuser, Bäume und ganze Landstriche wieder zum Leben erwecken, indem ihr sie anmalt. Das macht ihr, indem ihr die Spielfigur in Becken voller verschiedener Farben tunkt und die entsprechenden Objekte dann einfach berührt. Die allesamt in schwarz-weiß gehaltenen Feinde, darunter mechanische Krabben und putzige Kult-Anhänger, versuchen euch mit aller Gewalt daran zu hindern. In jedem Level könnt ihr zudem sogenannte „Inspiration“ sammeln, durch die ihr eure Werte aufleveln und somit etwa mehr Farbe oder Lebensenergie mit euch führen könnt. Die Steuerung verzichtet dabei fast vollkommen auf unnötige Schütteleinlagen; lediglich, um Feinde abzuwimmeln, ist ein wenig Muskelkraft gefragt – sehr schön! Euer jeweils nächstes Ziel wird auf einem praktischen Kompass angezeigt, sodass ihr euch so gut wie niemals verlaufen könnt. Ebenfalls angezeigt werden die zahlreichen Nebenaufgaben, die ihr absolvieren könnt, sobald ihr die Hauptmissionen erfüllt habt. Lustige Bonus-Items, die euch zum Beispiel kurzzeitig unbesiegbar machen oder euch für eine Weile unendlich Farbe zur Verfügung stellen, runden das Paket gelungen ab.

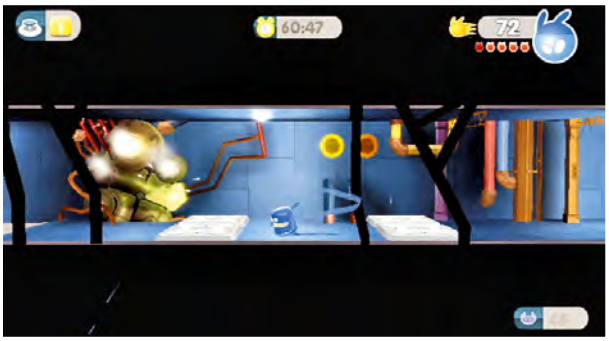
Kanalisation: Auch in den unterirdischen Levels wird fleißig eingefärbt.



Farbenlehre: Aus schwarz-weiß werde bunt! Je mehr Objekte ihr einfärbt, desto lebendiger wird die Welt um euch herum. Das sieht man dieser Stadt deutlich an!

FEHLENDE ABWECHSLUNG

Abwechslungsarm: Nach unzähligen eingefärbten Häusern klingt die Lust zum Weiterkolorieren etwas ab.



Déjà-vu: Die 2D-Levels ähneln einander nach einer gewissen Zeit zu stark.

Keine Frage, **de Blob 2** macht wie schon der Vorgänger richtig viel Spaß. Gerade zu Beginn erforscht ihr voller Neugier die großen Levels, erlernt nach und nach die verschiedenen Bewegungen und Spielmechaniken des sympathischen Schleimklumpens und freut euch über die neuen Items, Fähigkeiten und Upgrades, die euch in regelmäßigen Abständen vor die Füße gesetzt werden. Nach etwas mehr als der Hälfte der Spielzeit ist die Luft aber ein wenig raus: Das Spielprinzip ändert sich nur noch wenig, ihr habt alle Fähigkeiten erhalten und müsst nun im Grunde nur noch die verschiedenen Welten auf die immer gleiche Art und Weise abklappern. Leider gibt es auch bei den Aufgabenstellungen nur recht wenig Abwechslung. Meist ist es euer Ziel, eine Gruppe von Häusern in vorgegebenen Kolorierungen zu färben, eine Gruppe Feinde zu besiegen oder eine bestimmte Anzahl an Gegenständen einzusammeln. Zwar steigt der Schwierigkeitsgrad mit jedem abgeschlossenen Level etwas an, das ändert jedoch nichts daran, dass euch irgendwann ein gewisses Gefühl der Monotonie überkommt.

GUTE GRAFIK, SUPER SOUND

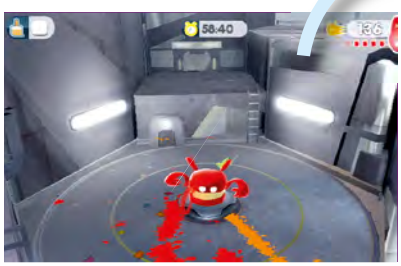
Technisch präsentiert sich der Titel von seiner Schokoladenseite. Sowohl Grafik als auch Sound sind auf hohem Niveau: Verwaschene Texturen seht ihr etwa so gut wie niemals und die Welten sind allesamt sehr abwechslungsreich gestaltet. Gerade der Wechsel von den schwarzen, öden Welten hin zu bunten Farboasen weiß zu begeistern und ist extrem gut umgesetzt. Das wahre Highlight stellt aber, wie schon im Vorgänger, der Soundtrack dar. Dieser präsentiert sich nämlich dynamisch und verändert sich je nachdem, wie weit ihr mit euren Mal-Anstrengungen fortgeschritten seid. Hört ihr am Beginn eines Abschnitts lediglich monotone, düstere Töne, wandelt sich die Musik im weiteren Verlauf in einen wunderbar schrägen, sehr Jazz-lastigen Soundtrack. Je nachdem, welche Farben ihr benutzt, hört ihr übrigens auch andere Klänge. Auf eine Sprachausgabe wurde hingegen verzichtet – die hätte dem Cartoon-Stil des Spiels unter Umständen sogar mehr geschadet als gutgetan.

Hübsch: Die Welten sind grafisch sehr abwechslungsreich und kreativ gestaltet.

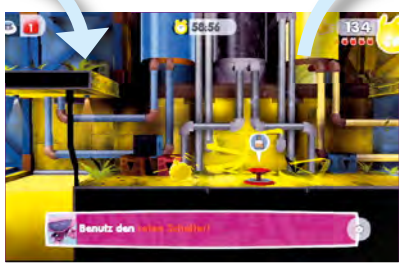
Die Musik ändert sich, je nachdem, wie viele Dinge ihr angemalt habt. Schade finden wir, dass man die tollen Melodien nicht im Heft abdrucken kann.

WENIGE, ABER SINNVOLLE NEUERUNGEN

Die Veränderungen gegenüber dem ersten Teil sind leider ziemlich marginal ausgefallen. Zwar sind die Welten allesamt ein bisschen größer und ihr habt mehr zu tun, das Spielprinzip selbst wurde aber so gut wie unverändert übernommen. Ein paar Neuerungen gibt es aber freilich dennoch. So wurde der vielleicht größte Minuspunkt des Vorgängers aus der Welt geschafft: Dort musstet ihr, um zu springen, die Wii-Fernbedienung schwingen, was einfach nur nervig war und das Spielgefühl nicht bereicherte. Nun reicht ein kurzer Druck auf den A-Knopf, um den Blob springen zu lassen. Ebenfalls neu sind die sporadisch über die Levels verteilten 2D-Abschnitte, zu denen ihr meistens gelangt, indem ihr durch Kanalschächte in den sogenannten „Untergrund“ schlüpft. Diese sind stark Puzzle-basiert und fordern immer wieder mal eure grauen Zellen, aber natürlich darf auch hier fröhlich gesprungen und gefärbt werden. Die Abschnitte erinnern aufgrund ihrer Perspektive dezent an **New Super Mario Bros.**.



Abgetaucht: Durch solche Schächte (siehe Bild) schlüpft ihr mit eurem Blob in den Untergrund, …



… färbt dort die Wände nach Belieben um, haltet nach speziellen Schalter Ausschau …

… und lasst so die Farbe an der Oberfläche wieder fließen. Und schon geht das Abenteuer weiter!

GEORGE ORWELL, PIXAR-STYLE

Auweia: Der Bösewicht aus dem ersten Teil sorgt natürlich wieder für reichlich Ärger. Und er hat mal wieder Verstärkung mitgebracht!

Unterhaltsam: Der wundervolle Slapstick-Humor kommt vor allem in den überaus witzigen Zwischensequenzen super zur Geltung.

Ein Highlight des Abenteuers stellt neben dem lustigen Spielprinzip die abgefahrene Geschichte dar, die direkt an die des ersten Teils anschließt. Der böse Genosse Schwarz, Chef des INKT-Konzerns, wurde besiegt, ist aber noch lange nicht bereit, aufzugeben. So kehrt er nun zurück und beginnt erneut munter, die Welt von **de Blob** einzuschwärzen und die Bewohner in willenlose Sklaven zu verwandeln. Eure Aufgabe ist es nun natürlich, wieder Farbe in die Welt zu bringen und dem Treiben des bösen Kerls ein Ende zu bereiten. Was sich auf den ersten Blick nach einer recht kindischen Story anhört, ist in Wahrheit eine schwarzhumorige Satire voller Slapstick-Gags, die ihre Inspiration eindeutig aus dystopischen Werken wie George Orwells „1984“ bezieht und somit eigentlich mehr an Erwachsene gerichtet ist. Präsentiert wird die Story übrigens durch super gemachte Render-Zwischensequenzen, die durch ihren Humor und Stil stark an die Disney-Pixar-Filme erinnern.

MULTIPLAYER-FREUDEN

Der Mehrspieler-Part von **de Blob 2** ist recht unterhaltsam und setzt statt auf Konkurrenz auf Zusammenarbeit. Im Hauptabenteuer kann jederzeit ein zweiter Spieler einsteigen und euch mittels einer Art Cursor bei euren Aufgaben unterstützen, indem er etwa Farbe verschießt. Im Hauptmenü lassen sich zudem Bonus-Levels anwählen, die ihr im Verlauf der Singleplayer-Kampagne freispielt. Hier müsst ihr gemeinsam mit Freunden Aufgaben lösen und etwa in einer bestimmten Zeit eine vorgegebene Anzahl von Gegenständen einfärben. All das macht zwar Spaß, ist in Wahrheit aber nur ein Bonus, denn der Fokus des Spiels liegt eindeutig auf der Einzelspieler-Erfahrung. Mehr als ein paar lustige Nachmittage werdet ihr mit dem Multiplayer also kaum verbringen.

Geteilte Freud: Der Splitscreen-Multiplayer macht für zwischendurch durchaus Laune.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Farbenfrohes Hüpfspiel mit sehr viel Charme“

Mein Vorurteil › Schon den ersten Teil von **de Blob** fand ich klasse. Ich wette, dass der Nachfolger da sicher noch eine Schippe drauflegt.

Einen Preis für Innovation gewinnt **de Blob 2** definitiv nicht, dafür sind die Neuerungen gegenüber dem Erstling einfach zu marginal. Macht aber nichts, denn das lustige Spiel mit den Farben macht nach wie vor sehr viel Spaß und begeistert durch ein ausgefeiltes Spielprinzip, gutes Leveldesign, den schrägen Humor und eine Menge Charme. Es ist einfach unglaublich befriedigend, wenn die vormals tristen, grauen Levels durch eure Hand zu bunten Landschaften erblühen und im Hintergrund der groovige Soundtrack das tolle Spielgefühl passend untermalt. Nach **Disney Micky Epic** könnt ihr euch also bereits über das zweite hochwertige Wii-Hüpfspiel innerhalb kurzer Zeit freuen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	2
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- Toller Slapstick-Humor
- Großer Umfang
- Sehr gute Grafik
- Funkiger Soundtrack
- Geniales Spielprinzip
- Sinnvolle Verbesserungen

CONTRA

- Wenige echte Neuerungen
- Auf Dauer etwas monoton

GRAFIK 8

SOUND 9

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	80

Angriff: Das Panzer-Minispiel erinnert frappierend an jenes aus **Wii Party**.

Genre: Action | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 20. Januar 2011

TRON EVOLUTION: BATTLE GRIDS

Text | Lukas Schmid

Von Evolution ist bei diesem Spiel wenig zu bemerken.

Nach 28 Jahren zieht Jeff Bridges seinen leuchtenden Ganzkörper-Anzug wieder an und kehrt im Film **Tron Evolution** zurück in die Welt hinter dem Computerbildschirm. Die dazugehörige Wii-Adaption trägt den Untertitel **Battle Grids** und hat mit den Versionen für PS3 und Xbox 360, in denen euch ein reinrassiges Action-Adventure erwartet, nichts zu tun. Zwar wird euch hier ebenfalls ein Abenteuer-Modus präsentiert, der offenbart sich aber schon nach kurzer Zeit als Mogelpackung für eine weitere Minispiel-Sammlung.

✚ Die inneren Werte …

Generell ist der Ersteindruck, sobald ihr die Disc in den Schlitz geschoben habt, ziemlich ernüchternd: Der seltsame, cartoonartige und sehr simple Grafikstil irritiert, die Präsentation ist trotz vorbildlicher deutscher Vertonung unspektakulär und die nervige, fix arretierte Kamera auf der kleinen Oberwelt verleitet bei schlecht einsehbaren Sprüngen zu Fluch-Tiraden. Sobald ihr aber euer erstes Minispiel gestartet habt, offenbart der Titel seine guten Seiten. So dürft ihr auf futuristischen Motorrädern Platz nehmen und in Rennen und Arena-Duellen gegen eure KI-Kontrahenten antreten, eine Cyber-Version von Tennis bestreiten, in Lichtdiskus-Wettkämpfen zeigen, wer der Platzhirsch ist, oder in bulligen, panzerähnlichen Gefährten eure Gegner über den Haufen fahren. Sämtliche Minispiele sind auch über ein separates Menü zu erreichen und lassen sich gegen bis zu drei menschliche Mitstreiter spielen.

Freizeit: Auf der Oberwelt habt ihr außer Kugelnsammeln nicht viel zu tun.

– … und das äußere Übel

Nicht nur im Hauptspiel, sondern auch in den Minigames hat die Steuerung ein paar Makel. So reagiert bei den Rennen, die nur per Wii-FB bestritten werden, die Bewegungserkennung etwas zu träge und ab und an werden eure Eingaben nicht so gut umgesetzt, wie man es sich wünscht. Die Singleplayer-Kampagne ist zudem schon nach wenigen Stunden durchgespielt und beschränkt sich wirklich nur auf das Wesentliche: Ihr rennt herum, sammelt ein paar Gegenstände und redet mit NPCs, um die Minispiele zu starten – das war's auch schon. Abseits von der schwachen Präsentation missfällt zudem die Entscheidung der Entwickler, das düstere **Tron**-Universum auf Teufel komm raus auf niedlich zu trimmen: Nie habt ihr das Gefühl, euch durch die gefährliche, von tödlichen Wettkämpfen geprägte Welt des Originals zu bewegen.

✚ Mehrspieler-Freuden

Einzelkämpfer dürften mit **Tron Evolution: Battle Grids** also nur für recht kurze Zeit ihre Freude haben. Dafür ist die Präsentation einfach zu schwach und die Luft trotz geringen Umfangs schon nach kurzer Spieldauer raus. Für gesellige Wii-Party-Abende abseits von **Super Mario** und Co. stellt der Titel aber eine gute Alternative dar. **Tron**-Fans, die sich ein Abenteuer erwarten, das die Geschichte der beiden Filme gelungen weiterspinnt, erleben aber definitiv eine Enttäuschung.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii Motion Plus
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

MAXIMALE SPIELERANZAHL ONLINE	-
MAXIMALE SPIELERANZAHL OFFLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Cyber-Tennis: Besiegt eure Gegner durch kraftvolle Schmetterbälle.

MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Wo ist Jeff Bridges?“

Mein Vorurteil › Es ist ein Lizenzspiel. Muss ich noch mehr sagen?

Mit dem soeben angelaufenen Kinofilm **Tron Evolution** hat die Wii-Adaption nur wenig gemein: Ihr bekommt ein in Cartoon-Grafik gehaltenes Action-Adventure mit Fokus auf den zahlreichen Minispielen aufgetischt. Erwartet nicht, jemanden aus der Besetzung des Films wiederzuerkennen, denn sämtliche Aspekte des **Tron**-Universums wurden verniedlicht und kindgerecht verpackt. Schade, denn von der bedrohlichen Atmosphäre des Originals ist somit nichts mehr zu spüren. Trotzdem hatte ich kurzzeitig Spaß, denn die Minigames funktionieren recht gut und machen gerade gegen Freunde Laune.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Lustige Minispiele
- ⊕ Großer Multiplayer-Part

CONTRA

- ⊖ Sehr kurz
- ⊖ Müde Präsentation
- ⊖ Dünner Story-Modus
- ⊖ Steuerungstücken

GRAFIK 5

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	75

Text | Lukas Schmid

TRON EVOLUTION

Auch auf dem DS geht es ab in die Computer-Welt.

Genre: Action | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Disney Int. | **Termin:** 20.01.2011 | **USK:** Ab 6 Jahren

Anders als **Battle Grids** für die Wii, das hauptsächlich auf Minispiele setzt, erwartet euch beim DS-Ableger von **Tron Evolution** ein reinrassiges Action-Adventure mit Anleihen an die **The Legend of Zelda-** oder **Metroid**-Serie. Dass die Lizenz-Versoftung nicht einmal ansatzweise an die großen Vorbilder heranreicht, liegt auf der Hand, dennoch wird euch ein unterhaltsames Abenteuer ohne größere Macken geboten. Ihr erkundet eine recht übersichtliche Welt, stellt euch Kämpfen gegen Bösewichte, löst diverse Schalter- und Schieberätsel und levelt eure Waffen auf. Ab und an müsst ihr in kleinen Minispielen euer Können beweisen und dürft etwa in Lichtrad-Rennen euren Gegnern zeigen, wo der Hammer hängt. In diesen Minigames könnt ihr wahlweise auch gegen menschliche Mitspieler antreten. Zwar ist der ganze Spaß schon nach wenigen Stunden vorbei, in dieser Zeit werdet ihr mit **Tron Evolution** aber gut unterhalten.

PRO

- ⊕ Spaßige Minispiele
- ⊕ Recht abwechslungsreich

CONTRA

- ⊖ Geringer Umfang
- ⊖ Schwache Präsentation

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	71

Text | Lukas Schmid

MINIGOLF RESORT

Dieses Spiel schießt sich selbst in den Sandbunker.

Genre: Sport | **Entwickler:** Purple Hills | **Hersteller:** S.A.D. | **Termin:** 11. Januar 2011 | **USK:** Ab 0 Jahren

Was ist hier denn schiefgegangen? **Minigolf Resort** für die Wii bietet eigentlich alle Zutaten, um gemeinsam mit Freunden eine Menge Spaß zu haben: einen großen Umfang, poppig-bunte, wenn auch arg detailarme Minigolf-Bahnen und Mehrspieler-Unterstützung für bis zu acht Teilnehmer. Das bringt aber alles nichts, denn die technischen Unzulänglichkeiten des Titels sind so massiv, dass wir uns fragen, ob denn überhaupt jemand das Spiel vor der Fertigstellung auf Fehler geprüft hat.

Ich steh in der Wand

Ein Beispiel: Mittels Steuerkreuz könnt ihr die Schlagrichtung bestimmen. Wenn ihr euren Golfer dreht und sich hinter ihm zufällig ein Abgrund befindet, bleibt eure Spielfigur einfach mitten in der Luft hängen oder wandert durch massive Wände. Das mag noch ganz lustig klingen, jedoch gibt es auch zahllose schlimmere Bugs, die ein vernünftiges Spielen fast unmöglich machen. So bleibt euer Ball etwa ständig an Gegenständen hängen oder fliegt einfach durch den Kurs hindurch – auf einer Bahn in der Ägypten-Themenwelt passierte uns das im Test ganze drei Mal hintereinander. Schade, denn die Steuerung geht sehr gut von der Hand – Wii Motion Plus vorausgesetzt! Denn ohne das Zubehör werden eure Bewegungen nicht immer richtig erkannt. ■

Weltreise: Ihr golft auf Gebieten wie Friedhöfen oder in einer Piratenbucht.

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Technisch leider unter aller Kanone“

Mein Vorurteil ▸ Bei Minigolf kann doch nicht allzu viel schiefgehen.

Es kann, wie die Entwickler bewiesen haben. Das solide Gameplay wird durch die zahlreichen technischen Unzulänglichkeiten gnadenlos zunichtegemacht. Ständig guckt ihr durch eure Spielfigur hindurch, steht mitten in der Luft oder euer Ball bleibt an irgendwelchen Gegenständen hängen.

WERTUNGEN

PRO
- Gute Steuerung
- Gewaltiger Umfang
- Motion-Plus-Unterstützung

CONTRA
- Technisch eine Katastrophe
- Teils unübersichtliche Kurse
- Musik zum Abschalten

GRAFIK 3
SOUND 5
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
51	58

Für unterwegs taugt’s mehr!

Genre: Sport | **Entwickler:** Purple Hills | **Hersteller:** S.A.D.
Termin: 11. Januar 2011 | **USK:** Ab 0 Jahren

Auf dem DS funktioniert **Minigolf Resort** wesentlich besser als auf der Wii-Konsole. Das Konzept ist dasselbe: Euch erwartet eine Vielzahl an verschiedenen Parcours, unterteilt in verschiedene Themenbereiche wie Ägypten, Piratenbucht oder ein düsterer Friedhof. Die Handheld-Version hat zwar ebenfalls mit dem einen oder anderen technischen Problem zu kämpfen – etwa Bällen, die an Gegenständen hängen bleiben –, unspielbar wird der Titel aber nie. Lediglich die Steuerung fiel uns im Test negativ auf. Die Kamera wackelt oft wild hin und her und manch ein Ball landet trotz präziser Ausführung des Schlags abseits des Kurses. Für zwischendurch macht **Minigolf Resort** aber allemal Spaß. ■

PRO
- Gute Grafik
- Großer Umfang

CONTRA
- Hakelige Steuerung
- Nerviger Sound

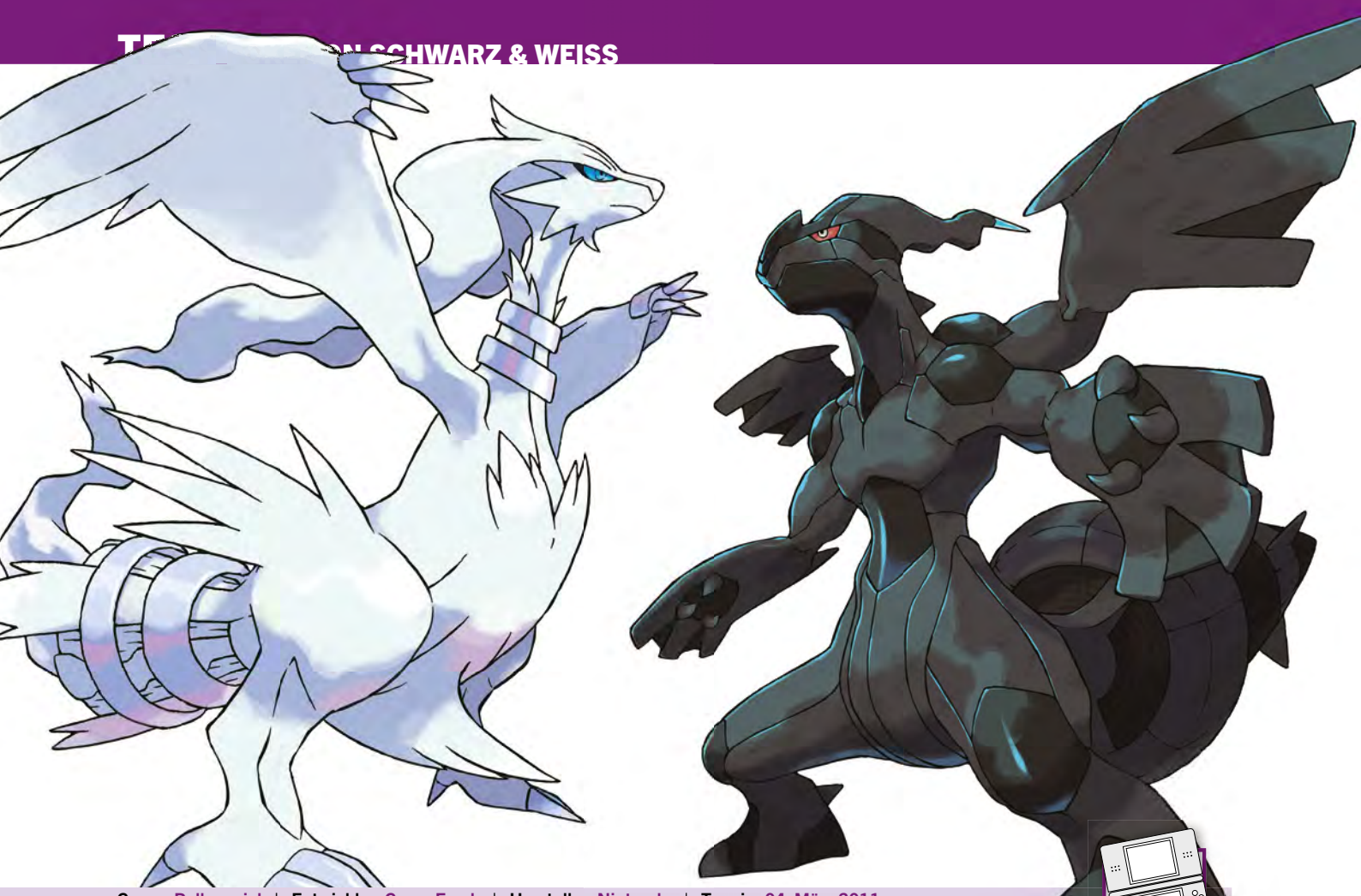
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	65

Mehr geht nicht ...

MIT 12 EXTRAS:
4 Spiele-Poster +
8 geniale Tippskarten

52 Seiten +++ Großes Star-Wars-Special +++ Test der deutschen Spiele Pokémon Schwarze Edition und Pokémon Weiße Edition +++ Coole Kreativ-Spiele +++ Die besten Rennspiele +++ Gewinnspiel: DSi-Konsolen und Pokémon-Spiele u. v. m.

Jetzt bequem online bestellen unter shop.kidszone.de



Genre: Rollenspiel | Entwickler: Game Freak | Hersteller: Nintendo | Termin: 04. März 2011

DS

SOLO HIT N-ZONE

MULTI HIT N-ZONE

POKÉMON SCHWARZ & WEISS

Text | Stephan Gerner

Endlich ist es so weit, die neuen Pokémon-Abenteuer kommen nach Deutschland. Wie gut sind sie wirklich?

FAQs

Schon das fünfte Hauptspiel der Pokémon-Reihe, und das Spielprinzip ist immer noch das gleiche. Brauche ich das Spiel, wenn ich bereits die Vorgänger gezockt habe?
Das müsst ihr für euch selbst entscheiden. Rein vom Spielprinzip her bekommt ihr wenig Neues geboten, das ist richtig. Die neue Welt Einall ist jedoch sehr aufwendig gestaltet und es macht großen Spaß, alle versteckten Geheimnisse zu entdecken. Auch die 153 neuen Pokémon bringen frischen Wind ins Abenteuer und sorgen für so manche Überraschung. Wem die vorangegangenen **Pokémon**-Spiele Spaß bereitet haben, der wird auch mit **Schwarz & Weiß** nichts falsch machen.

Wie lange beschäftigt mich das Abenteuer?
Wenn ihr euch damit zufriedengebt, den Abspann gesehen zu haben, dann seid ihr nach 20 Stunden fertig, was auch schon eine sehr respektable Spielzeit ist. Danach werden aber noch ein paar neue Gebiete freigeschaltet, die ihr erkunden dürft. Optional habt ihr außerdem die Möglichkeit, euch durch die Kampf-U-Bahn zu kämpfen oder am Pokémon Musical teilzunehmen. Und wenn ihr es euch zum Ziel macht, alle 646 Pokémon zu fangen oder ein unschlagbares Kampfteam aufzubauen, dann dürft ihr gut und gern über 100 Stunden einplanen.

Was habe ich abseits der normalen Arenakämpfe für Möglichkeiten?
Ihr könnt versuchen, euch durch die Kampf-U-Bahn zu kämpfen. Eure Gegner dort verstehen ihr Handwerk, sodass gutes Training vorausgesetzt wird. In Raimon City dürft ihr außerdem am Pokémon-Musical teilnehmen – dieses funktioniert so ähnlich wie die Pokémon-Wettbewerbe aus **Rubin & Saphir**. Im Internet habt ihr außerdem die Möglichkeit, lustige Flash-Minispiele auf der offiziellen Global-Link-Webseite zu spielen. Dabei könnt ihr sogar seltene Pokémon gewinnen, die sich hinterher auf eure **Schwarze** oder **Weiße Edition** übertragen lassen.

Sind Schwarz & Weiß mit älteren Pokémon-Editionen kompatibel?
Generell ja, wenn auch nur teilweise. Generationsübergreifende Kämpfe und Tauschgeschäfte zwischen **Schwarz & Weiß** und **Diamant & Perl** bzw. **HeartGold & SoulSilver** sind leider nicht möglich. Ihr habt jedoch mittels des Minispiels PokéShifter die Möglichkeit, Pokémon aus einer älteren Edition nach Einall zu holen, sodass keiner eurer gut trainierten Begleiter verloren geht. Eine Rückübertragung in das alte Spiel ist allerdings nicht möglich, daher überlegt euch gut, welche Monster ihr nach Einall holen wollt und welche nicht.

Wie schwierig ist Pokémon Schwarz & Weiß?
Im Hinblick auf die Stärke der computergesteuerten Gegner kommt uns das neue **Pokémon**-Spiel ein wenig schwieriger als die bisherigen Editionen der Reihe vor. Vor allem die Kämpfe gegen die Top Vier werden euch ganz schön fordern. Das ist allerdings als durchaus positiv zu bewerten, da das Spiel trotzdem niemals zu schwierig wird. Im Gegenteil: Die bisherigen **Pokémon**-Editionen waren teilweise einen Hauch zu einfach, sodass der Schwierigkeitsgrad jetzt genau richtig ist: Nicht zu leicht, aber auch nicht zu schwer.

Seit der Veröffentlichung von **Pokémon Rot & Blau** sind inzwischen 15 Jahre vergangen. Die Artenvielfalt der kleinen Sammelmonster ist von damals 151 auf beachtliche 646 Exemplare angestiegen. Euer Abenteuer beginnt in Avenitia, einem kleinen Dorf im Südosten der neuen Spielwelt Einall. Professorin Esche schenkt euch und euren Freunden Cheren und Bell eure ersten Pokémon. Ihr habt die Qual der Wahl zwischen der kleinen Pflanzen-Elfe Serpifeu, dem niedlichen Feuer-Schweinchen Floink oder Ottaro, einer Art Mischung aus Fischotter und Teddybär. Nach ersten Übungskämpfen dürft euch auf den Weg machen, um das Gleiche zu tun, was ihr auch in den bisherigen **Pokémon**-Editionen tun musstet: Besiegt die acht Arenaleiter, werdet Champion der Pokémon-Liga und fangt jedes einzelne Monster, um euren Pokédex zu füllen! Ein Spielprinzip, das sich im Grunde genommen seit 15 Jahren kaum geändert hat, dem es jedoch trotzdem wieder gelingt, die Spieler über Wochen und Monate an den Bildschirm zu fesseln, immer auf der Jagd nach seltensten Sammelmonstern.

Nach Team Rocket, Team Aqua, Team Magma und Team Galaktik aus den vorangegangenen Editionen stellt sich euch nun Team Plasma in den Weg. Diese Vereinigung sieht sich selbst als eine Art Ritter von Einall an, was auch der Grund dafür ist, dass sie sich wie Kreuzritter kleiden. Eigentlich ist Team Plasma nicht wirklich böse, sie verfolgen jedoch das umstrittene Ziel, sämtliche Pokémon aus der Herrschaft der Menschen zu befreien, was sie notfalls auch mit Gewalt durchsetzen. Der Anführer von Team Plasma mit dem merkwürdigen Namen „N“ hat sich vorgenommen, ein legendäres Pokémon zu fangen, das ihn bei der Durchführung seiner Pläne unterstützen kann. Auf eurem Weg zur Pokémon-Liga trefft ihr immer wieder auf Mitglieder des Teams Plasma und von Zeit zu Zeit auch auf N persönlich. Der große und überraschende Showdown erwartet euch am Ende der Hauptstory. Wir verraten nur so viel: Ein spannenderes Finale hatte bisher kein anderes **Pokémon**-Spiel! ■

NEUER KAMPF, NEUES GLÜCK

Ein Großteil des Spielverlaufs wird seit jeher durch Kämpfe gegen andere Taschenmonster und deren Besitzer bestimmt. In **Schwarz & Weiß** kommt aber durch zahlreiche neue Varianten frischer Wind ins Abenteuer, der für gelungene Abwechslung sorgt. Während man die Doppelkämpfe in den früheren Editionen nur aus Duellen gegen andere Trainer kannte, sind jetzt auch Doppelkämpfe gegen wilde Pokémon möglich: Im dunkleren Gras greifen euch oftmals zwei Monster auf einmal an. Da ihr aber nicht beide gleichzeitig fangen könnt, müsst ihr zunächst das eine besiegen, bevor ihr versuchen könnt, euch das andere zu schnappen. Wenn ihr aber zu kräftig zuschlagt, gehen beide Pokémon k. o., und dann könnt ihr keines von ihnen mehr fangen, also passt auf!

In Duellen gegen andere Trainer sind jetzt sogar Dreierkämpfe möglich. Der Name sagt dabei schon fast alles: Ihr dürft gleich drei eurer Pokémon gleichzeitig in die Arena schicken, also euer halbes Team. Dabei ist es wichtig, wie ihr eure Monsterchen anordnet, denn euer linkes Pokémon kann zwar das linke und mittlere Pokémon des Gegners treffen, nicht jedoch das rechte, da dieses einfach zu weit weg ist. Ihr dürft zwar auch im laufenden Kampf jederzeit eure Pokémon neu anordnen, jedoch verliert ihr dadurch eine wertvolle Angriffsrunde. Als Steigerung der Dreierkämpfe dürft ihr gelegentlich sogar an einem Rotationskampf teilnehmen. Hierbei stehen drei Pokémon jedes Teams auf drehbaren Plattformen: Zwei Monster bekämpfen sich, die anderen vier drehen Däumchen und warten auf ihren Einsatz. Die Plattformen dürfen jederzeit gedreht werden, sodass es eine Kunst ist, immer die richtige Attacke auszuwählen, auch wenn vor dem Angriff eine unerwartete Drehung der Plattform erfolgt. Leider sind die neuen Kampfarten im Einzelspiel relativ selten, sie stellen aber jedes Mal eine gelungene Abwechslung dar.

Wem die normalen Kämpfe gegen die Arenaleiter nicht reichen, der kann versuchen, sich in der Kampf-U-Bahn zu behaupten, die in Rayono City abfährt. Ihr steigt in den hintersten Wagen einer U-Bahn ein und versucht, euch durch den Zug nach vorne zu kämpfen, wobei eure Gegner ihr Handwerk verstehen, ihr solltet euch also gut vorbereiten. Für eure Siege erhaltet ihr Gewinnpunkte, die ihr gegen seltene Items eintauschen dürft. Wahlweise lässt sich die Fahrt auch gemeinsam mit einem Freund antreten, sowohl offline als auch per Wi-Fi Connection über das Internet. Wer die Pokémon eher auf friedliche Weise miteinander konkurrieren lassen will, findet ebenfalls in Rayono City das Pokémon-Musical. Dieses ist eine Weiterentwicklung der bekannten Pokémon-Wettbewerbe. Ihr steckt euer Monster in ein lustiges Kostüm und schickt es anschließend zusammen mit drei Artgenossen auf die Bühne. Passend zum Takt eines Liedes muss euer Pokémon nun die Accessoires verwenden, die ihr ihm mitgegeben habt, beispielsweise einen Spazierstock herumwirbeln. Wenn das Publikum von eurem Auftritt begeistert ist, dann dankt es euch das nicht nur durch tosenden Beifall, sondern auch, indem es Items für euch auf die Bühne wirft.

OPTISCH OPTIMAL

In dieser beeindruckenden Zwischensequenz senkt sich eine Zugbrücke, die ihr anschließend überqueren dürft.

In den abgelegenen Seitengassen von Stratos City können aufmerksame Trainer so manches Geheimnis entdecken.

Aus technischer Sicht hat sich im Vergleich zu den bisherigen **Pokémon**-Editionen viel getan. Die ganze Spielwelt ist nun in 3D gestaltet. Das fällt zu Beginn des Spiels noch nicht so sehr auf, aber spätestens wenn ihr die große Hafenstadt Stratos City in der frühen Mittelphase des Spiels erreicht, werdet ihr aus dem Staunen kaum noch herauskommen. Bereits die Himmelspfeilbrücke, die ihr überqueren müsst, um die Metropole zu erreichen, gibt euch einen kleinen Vorgeschmack. Habt ihr schließlich die Stadt selbst erreicht, werdet ihr merken, dass sich diese mitsamt allen Wolkenkratzern um euch herum dreht, während ihr herumlauft. Die große Menge an Passanten in der Stadt ist ein weiteres optisches Schmankerl, das positiv hervorgehoben werden muss. Dabei wird sogar die Tageszeit beachtet: Nachts sind weniger Menschen auf den Straßen unterwegs als tagsüber. Auch auf dem Kampfbildschirm wurde die optische Qualität deutlich verbessert, was sich daran zeigt, dass die Pokémon nun keine Standbilder mehr sind, sondern sich bewegen, indem sie beispielsweise von einem Fuß auf den anderen treten oder mit den Öhrchen wackeln. Auch die Kamera bleibt nicht mehr fest montiert, sondern schwenkt über das gesamte Kampfareal und zoomt gelegentlich auf das zurzeit handelnde Pokémon. Die Übersicht bleibt dabei jederzeit erhalten, gleichzeitig bekommen die Duelle aber eine nie da gewesene Dynamik. Und schließlich dürft ihr ab und zu auch eine 3D-gerenderte Zwischensequenz genießen. Diese sind leider sehr selten, sehen aber für Pokémon-Verhältnisse überwältigend gut aus.

Auch vom Akustischen her gibt es keinen Grund, sich zu beklagen. Die Mischung aus neuen und klassischen Melodien ist perfekt. Bekannte und wiederkehrende Themen wie beispielsweise die Hintergrundmelodien aus den Pokémon Centern und Arenen wurden überarbeitet und sind nun auch in **Schwarz & Weiß** wieder zu hören. Gleichzeitig wurde jede Route und jede Stadt mit einer neuen gelungenen Hintergrundmusik bedacht, die euch zum Mitpfeifen einlädt und hohen Wiedererkennungswert hat.

POKÉMON IM WANDEL DER ZEIT

Mit Schwarz & Weiß erleben wir bereits die fünfte Generation von Pokémon-Spielen. Ein kleiner Ausflug in die Vergangenheit …

Erste Generation: Pokémon Rot & Blau
Japan: 27. Februar 1996,
Deutschland: 8. Oktober 1999
91 % in N-ZONE-Sonderheft 01/1999

Vor 15 Jahren fing alles an: 151 kleine Sammelmonster eroberten die Herzen der japanischen Game-Boy-Besitzer. Noch heute genießen die Spiele bei vielen Fans Kultstatus. Wusstet ihr übrigens schon, dass in Japan zunächst eine **Rote** und eine **Grüne Edition** herauskamen? Die **Blaue Edition** wurde einige Monate später noch nachgereicht. In Europa verzichtete man auf ein Release der **Grünen Edition**, da dort die Pokémon etwas gewöhnungsbedürftig aussahen, stattdessen wurden direkt **Rot** und **Blau** veröffentlicht.

Zweite Generation: Pokémon Gold & Silber
Japan: 21. November 1999,
Deutschland: 6. April 2001
94 % in N-ZONE 04/2001

Die **Goldene** und **Silberne Edition** sind für so manchen Fan die besten Editionen aller Zeiten. Sie brachten auch eine ganze Menge an Neuerungen mit: Eine Echtzeituhr, Beeren, andersfarbige Shiny Pokémon, die Möglichkeit zur Monsterzucht … um nur ein paar wenige zu nennen! Der Clou war jedoch, dass ihr in die Spielwelt aus **Rot & Blau** zurückkehren durftet. Zeitlich sind **Gold & Silber** übrigens drei Jahre nach dem Vorgänger angesiedelt.

Dritte Generation: Pokémon Rubin & Saphir
Japan: 21. November 2002,
Deutschland: 25. Juli 2003
87 % in N-ZONE 08/2003

Mit **Rubin & Saphir** mussten die Spieler komplett von vorne anfangen, denn es war nicht möglich, die Pokémon aus den Vorgänger-Editionen nach Hoenn (so hieß die neue Spielwelt) zu importieren. Neu war die Möglichkeit, seine Monsterchen auch außerhalb von normalen Kämpfen gegeneinander antreten zu lassen: In den Pokémon-Wettbewerben zählt nicht die Stärke der Attacken, sondern deren Eleganz. Doch auch in den Kämpfen gab es Neuerungen: Zum ersten Mal durften die Trainer zwei Pokémon gleichzeitig in die Arena schicken.

EIN KLEINER SIEGERTYP: VICTINI

Bereits jetzt ist das erste Event-Pokémon zu ergattern. Wir stellen euch das geheimnisvolle Victini vor!

Ab dem Erstverkaufstag von **Schwarz & Weiß** am 04. März und bis zum 20. April werdet ihr die Möglichkeit haben, euch per Wi-Fi Connection den Gartenpass herunterzuladen. Zeigt ihr diesen an der Anlegestelle in Stratos City vor, lässt man euch auf die Fähre nach Liberty Garden Island. Dort trefft ihr im Keller eines Turms das kleine Victini. Dieses niedliche Pokémon vom Typ Psycho/Feuer sollte trotz seiner geringen Größe von gerade einmal 40 cm nicht unterschätzt werden, es kann nämlich ganz schön zuschlagen! Das zeigt sich schon durch seinen Namen, der so viel wie „kleiner Sieger" bedeutet, und auch Victinis Ohren unterstreichen das, indem sie ein V für Victory (dt.: Sieg) bilden. Übrigens trägt Victini im Einalldex die Nummer # 000, was es bisher in keiner anderen **Pokémon**-Edition gab. Im 14. **Pokémon**-Kinofilm, der im Juli in Japan anlaufen wird, soll Victini zusammen mit Zekrom, dem Titel-Pokémon der **Weißen Edition**, die Hauptrolle spielen. Bis der Streifen in Deutschland zu sehen ist, wird allerdings noch einige Zeit vergehen.

POKÉ-FAKT 1: Die neue Welt Einall liegt weit weg von den anderen **Pokémon**-Kontinenten. Sie ist quasi ganz allein, und daher kommt der Name: Vertauscht ihr die beiden Hälften des Wortes „allein", kommt „Einall" heraus.

POKÉ-FAKT 2: Im Gegensatz zu 48 Routen in **HeartGold & SoulSilver** gibt es in **Schwarz & Weiß** nur 18 Routen. Diese sind dafür deutlich aufwendiger gestaltet.

POKÉ-FAKT 3: Obwohl sich befahrene Autobahnen durch ganz Einall schlängeln, seid ihr als Trainer ausschließlich zu Fuß unterwegs.

Vierte Generation: Pokémon Diamant & Perl
Japan: 28. September 2006,
Deutschland: 27. Juli 2007
91 % in N-ZONE 7/2007

Knapp zwei Jahre nach der Markteinführung des Nintendo DS schafften auch die Pokémon den Sprung auf die zwei Bildschirme. Den Touchscreen füllte damals der Pokétch, eine Multifunktions-Armbanduhr mit Schrittzähler, Notizblock, Münzwurf und mehr. Revolutionär war außerdem die Möglichkeit des Online-Spielens: Kämpfe und Tauschkämpfe rund um die ganze Welt stellten von nun an kein Problem mehr dar, und sogar ein Voice Chat ist dabei möglich.

Fünfte Generation: Pokémon Schwarz & Weiß
Japan: 18. September 2010,
Deutschland: 4. März 2011
96 % in N-ZONE 3/2011

15 Jahre nachdem das erste Pokémon gefangen wurde, läuten **Schwarz & Weiß** nun die fünfte Generation ein. Die beiden Editionen bieten in der abwechslungsreichen neuen Spielwelt Einall eine umwerfende 3D-Optik – fast schon schade, dass man mit dem Release nicht noch ein halbes Jahr länger wartete, um uns das Spiel stattdessen direkt auf dem Nintendo 3DS präsentieren zu können. Aber auch so sind **Schwarz & Weiß** rundum gelungen: Acht neue Arenen, die Kampf-U-Bahn, das Pokémon-Musical und die Traumwelt fesseln euch stundenlang an den Bildschirm.

SCHWARZ & WEISS GEGEN HEARTGOLD & SOULSILVER

Pokémon-Fans spielten im vergangenen Jahr mit Begeisterung **HeartGold & SoulSilver** und werden dieses Jahr mit **Schwarz & Weiß** verwöhnt. Wir wagen einen direkten Vergleich der beiden Sammelmonster-Spiele: Welches ist besser?

VERGLEICHSPUNKT	HEARTGOLD & SOULSILVER	SCHWARZ & WEISS	SIEGER/PUNKTESTAND
Anzahl der Pokémon	493, eine ganz schön ordentliche Anzahl. Bis ihr die alle habt, vergeht viel Zeit!	646 + 3 Pokémon sind zwar einprogrammiert, wirklich fangen könnt ihr jedoch „nur“ rund 450 Exemplare.	Unentschieden 1:1
Umfang der Spielwelt	Neben Johto dürft ihr auch Kanto erforschen, ihr bekommt also zwei Kontinente zum Preis von einem.	Einall ist zwar deutlich aufwendiger als Johto gestaltet, jedoch auch kleiner. Das tut dem Spielspaß aber keinen Abbruch.	**HeartGold & SoulSilver** 2:1
Spieldauer	Etwa 15 Stunden vergehen, bis ihr zum ersten Mal den Abspann sehen dürft. Nach weiteren 5 Stunden habt ihr auch Kanto erforscht.	Rund 20 Stunden braucht ihr für den ersten Durchlauf. Danach gibt es immer noch neue Routen zu erkunden.	**Schwarz & Weiß** 2:2
Aktionsmöglichkeiten abseits der Kämpfe	Der Pokéathlon fordert euch immer wieder zur Highscore-Jagd auf. Die Voltofalle ist ein schönes Knobelspiel für zwischendurch.	Das Pokémon-Musical ist zwar ganz spaßig, mit Pokéathlon und Voltofalle kann es jedoch nicht mithalten.	**HeartGold & SoulSilver** 3:2
Aktionsmöglichkeiten außerhalb des Nintendo DS	Ihr könnt ein Pokémon auf euren PokéWalker übertragen und überallhin mitnehmen. Super Idee, technisch überzeugt der PokéWalker jedoch nicht.	Die Traumwelt, die Nintendo im Internet anbietet und in der ihr in spaßigen Minispielen neue Pokémon fangen könnt, lockt euch immer wieder an den PC. Schade, dass die Spieldauer zeitlich begrenzt ist.	Unentschieden 4:3
Grafik	**Pokémon**-Fans verlieben sich schnell in das kleine Monsterchen, das hinter euch hertapst. Ansonsten bietet die Grafik jedoch wenig Neues.	Wow! Die 3D-Grafik ist einfach nur die Revolution der Reihe. Hinzu kommt eine Detailverliebtheit, wie man sie bisher in **Pokémon**-Spielen nicht kannte.	**Schwarz & Weiß** 4:4
Sound	Langjährige Fans freuen sich über gelungene Neuauflagen der klassischen **Pokémon**-Melodien. Neue Musikstücke sind jedoch kaum enthalten.	Die Mischung ist perfekt. Einige klassische Themes erlebt ihr in aufgepeppter Version neu, hinzu kommen gelungene Neukompositionen. Unser Hörtipp: Das World Champion Battle Theme	**Schwarz & Weiß** 4:5
Mehrspieler-Funktionen	Tauschen und Kämpfen mit Freunden und Unbekannten – die notwendigen Grundfunktionen sind vorhanden und lassen keinen Grund zur Klage aufkommen.	Die Online-Funktionen aus **HeartGold & SoulSilver** wurden übernommen und erweitert. Für einen zusätzlichen Pluspunkt sorgen die High-Link-Minispiele, der Videochat und die Online-Rangliste.	**Schwarz & Weiß** 4:6
Spielspaß	**HeartGold & SoulSilver** haben auf jeden Fall den Nostalgie-Bonus bei älteren **Pokémon**-Fans. Neueinsteiger haben selbstverständlich ebenfalls lange ihren Spaß, und auch die „alten Hasen“ dürfen viel Neues entdecken.	Die Erkundungstour durch Einall wird aufgrund der abwechslungsreichen Gebiete niemals langweilig. Schade, dass es nach dem ersten Durchspielen nicht mehr viel außer Monstersammeln zu tun gibt.	Unentschieden 5:7
Fazit	**5 Punkte** **HeartGold & SoulSilver** sind nach wie vor großartige Rollenspiel-Abenteuer, die nicht nur **Pokémon**-Fans für viele Stunden an den Nintendo DS fesseln.	**7 Punkte** Vom Umfang her sind **Schwarz & Weiß** den Vorgängern knapp unterlegen, sorgen aber trotzdem für lang anhaltenden Spaß. Und aus technischer Sicht haben die neuen Editionen ganz klar die Nase vorn.	

EIN ODER ZWEI SPIELE?

Serpifeu kämpft gegen Reshiram. Dieses legendäre Pokémon taucht nur in der **Schwarzen Edition** auf.

Ottaro steht Zekrom gegenüber. Der legendäre Drache gibt sich ausschließlich in **Weiß** die Ehre.

Eingeloggt im Pokémon Center: Hier könnt ihr mit anderen Spielern tauschen, um euren Pokédex zu komplettieren.

Wie schon so oft in der **Pokémon**-Reihe kommen auch diesmal wieder zwei Spiele gleichzeitig heraus, die **Schwarze** und die **Weiße Edition**. Inhaltlich sind beide Versionen so gut wie identisch – wem es also nur ums Spielen geht, dem reicht es, sich eine der beiden Editionen zu kaufen. Der Unterschied liegt vorwiegend im Pokémon-Bestand: Manche Monster kommen in der **Schwarzen Edition** nicht wild vor, andere nicht in **Weiß**. Ihr könnt die fehlenden Pokémon dann nur auf euer Modul holen, indem ihr mit einem Spieler tauscht, der die andere Edition besitzt. Außerdem unterscheidet sich das optische Erscheinungsbild mancher Gebiete von Edition zu Edition. So ist Twindrake City, die Heimatstadt des achten Arenaleiters, in **Weiß** eine beschauliche Altstadt, während ihr in **Schwarz** in einer übermodernen High-Tech-Siedlung landet. Östlich von Rayono City befindet sich außerdem exklusiv in **Schwarz** die Schwarze Stadt, eine düstere Metropole, in der euch Trainer mit starken Pokémon auflauern und in deren Mittelpunkt ein Luxuskaufhaus versucht, seltene Items zu überteuerten Preisen an den Mann zu bringen. Spielt ihr hingegen **Weiß**, erstreckt sich an der gleichen Stelle der Weiße Wald, eine besiedelte Lichtung, die zwar vom Grundprinzip her ähnlich wie die Schwarze Stadt funktioniert, jedoch bedeutend freundlicher aussieht.

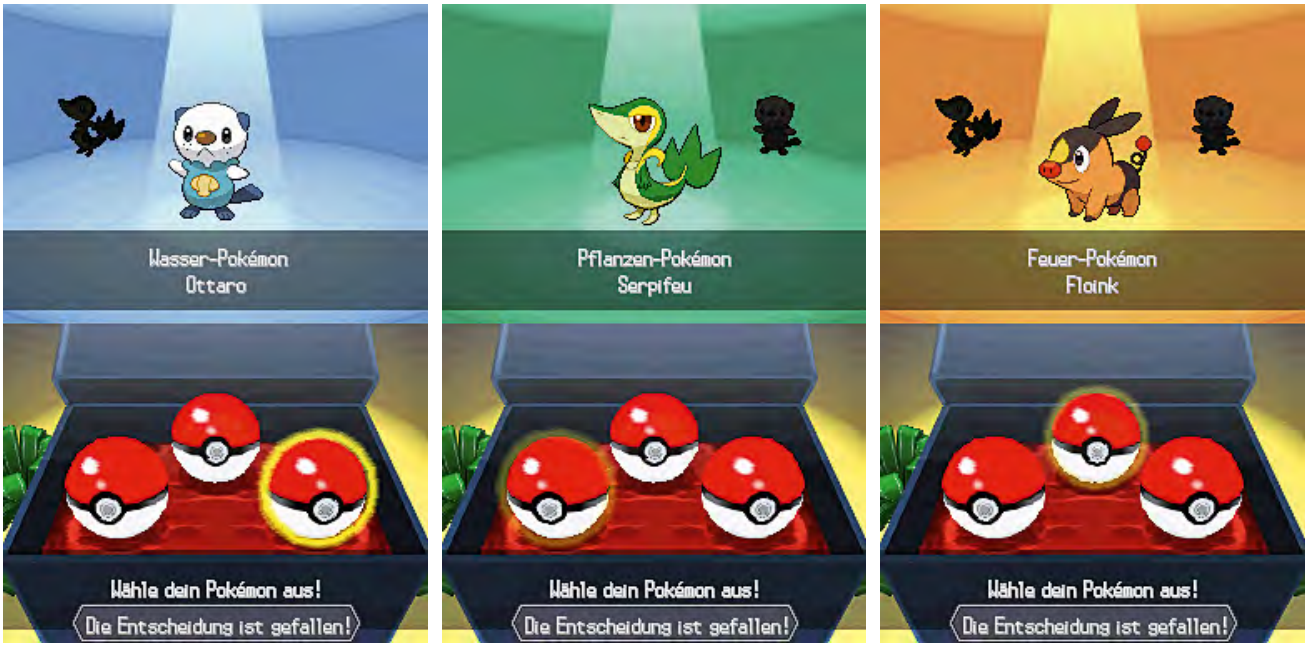
Ob ihr nun aber **Schwarz** oder **Weiß** spielt: In beiden Editionen haben die Entwickler viel Liebe zum Detail gezeigt. Das beginnt schon bei unwichtigen Kleinigkeiten, etwa den Bremsspuren auf der Landebahn des Flughafens, die zwar keinerlei Bedeutung für den Spielverlauf haben, einem aufmerksamen Spieler aber positiv ins Auge fallen. Auch der Wechsel der Jahreszeiten ist in erster Linie eine grafische Spielerei. Auf den Spielverlauf wirkt es sich kaum aus, ob nun Frühling, Sommer, Herbst oder Winter ist. Zwar gibt es manche Pokémon, die sich im Winter häufiger blicken lassen als im Sommer, und teilweise verschafft euch eine neue Saison auch neue Wege, ihr könnt das Spiel aber zu jeder Jahreszeit uneingeschränkt durchspielen. Dennoch ist es optisch ein großer Unterschied, ob ihr nun im Sommer oder im Winter spielt, ihr kehrt daher später gern noch einmal zu einer Route zurück, die ihr während der heißen Jahreszeit durchstreift habt, nur um zu sehen, wie der gleiche Abschnitt aussieht, wenn er unter einer dicken Schneedecke begraben liegt. Jede Jahreszeit dauert übrigens einen Monat, sodass ein Spieljahr nach durchschnittlich 122 Tagen vorbei ist. Diese kleinen Details tragen mit dazu bei, dass **Schwarz & Weiß** ohne Übertreibung als die bisher besten **Pokémon**-Editionen bezeichnet werden können. Die 153 neuen Pokémon, die durch neue Typ-Kombinationen auch neue Strategien ermöglichen, tun ein Übriges dazu. Die neuen Kampfsysteme, das Pokémon-Musical und die Kampf-U-Bahn sorgen für wochen- und monatelange Unterhaltung. Für **Pokémon**-Fans ist das Spiel ein absoluter Pflichtkauf, aber auch wer generell an Rollenspielen interessiert ist, kann hier nichts falsch machen. Schnappt sie euch alle!

POKÉ-FAKT 5: Euer Gegner N hat eine Vorliebe für Mathematik. Aus diesem Grund trägt er einen Menger-Schwamm mit sich herum, einen speziellen geometrischen Körper.

POKÉ-FAKT 4: Professorin Esche ist die erste Pokémon-Professorin, deren Name aus fünf Buchstaben besteht. Die Namen der bisherigen Professoren hatten jeweils nur vier Buchstaben.

Wenn Ottaro seine Wasser-Attacken einsetzt, sollte Floink achtsam sein.

Ob ihr als Junge oder als Mädchen durch Einall zieht, bleibt euch überlassen.



Das sind die drei Starter-Pokémon, zwischen denen ihr euch am Anfang des Abenteuers entscheiden dürft. Wie immer entsprechen sie den Typen Wasser, Pflanze und Feuer.

POKÉ-FAKT 6: Mit 153 + 3 neuen Monsterchen ist die 5. Generation die bisher umfangreichste. Die ersten vier Generationen integrierten „nur“ 151, 100, 135 bzw. 107 neue Pokémon ins Spiel.

POKÉ-FAKT 7: Das erste Pokémon der 5. Generation, das offiziell enthüllt wurde, war Zoroark: Junichi Masuda, Komponist des **Pokémon**-Soundtracks, stellte es am 7. Februar 2010 in der japanischen TV-Show Pokémon Sunday vor.

DIGITALE POKÉMON-WELTEN

Nachdem sie sieben jahre lang quasi brachlag, erstrahlt die offizielle deutsche Pokémon-Homepage jetzt in neuem Glanz. Wir haben den Online-Auftritt ausgiebig getestet und bewerten die neuen Funktionen, die sich darauf finden lassen.

Seit Ende Januar bietet Nintendo im Internet unter www.pokemon.de einen neuen Anlaufpunkt für alle **Pokémon**-Fans an. Neben Informationen zu den Videospielen werden auch das Sammelkartenspiel und die Animeserie bedacht, von Letzterer dürft ihr euch sogar einige Episoden in voller Länge online ansehen. Zudem habt ihr die Möglichkeit, euch euren eigenen Trainer zu erstellen – anfangs nur mit wenigen Bauteilen, weitere könnt ihr euch jedoch im Trainer-Shop dazukaufen. Die dafür erforderlichen Münzen könnt ihr in fünf lustigen Flash-Minispielen gewinnen, die auch unabhängig von den Münzen großen Spaß machen und immer wieder zur kleinen Highscore-Jagd für zwischendurch einladen. In einem Spiel müsst ihr beispielsweise Beeren richtig sortieren, die ein Mampfaxo aufs Spielfeld wirft, in einem anderen gilt es, als Chelast möglichst viele Zielscheiben abzuschießen. Mit großer Wahrscheinlichkeit wird zur Veröffentlichung von **Schwarz & Weiß** oder kurz danach auch der Global Link in die neue **Pokémon**-Webseite integriert – für die englische Version wurde das bereits bestätigt, und da die deutsche Homepage bis auf die Sprache identisch mit ihrem englischen Pendant ist, stehen die Chancen auch für deutsche Spieler gut. Der Global Link ist eine weltweite Rangliste der **Pokémon**-Spieler und bietet zudem die Traumwelt, in der ihr die Möglichkeit habt, in Minispielen Pokémon zu fangen, die sich hinterher auf euer Spielmodul übertragen lassen. Doch auch ohne Global Link bietet www.pokemon.de bereits jetzt genug Unterhaltung für mehr als nur einen langen Abend.

EXKLUSIVE POKÉMON

Jeweils 20 Monster gibt es nur in einer der beiden Editionen. Wir decken die exklusiven Pokémon auf, damit ihr genau wisst, in welcher Edition sich euer Lieblings-Monster verbirgt.

Exklusiv in Schwarz:
- Hornliu
- Kokuna
- Bibor
- Paras
- Parasek
- Kramurx
- Hunduster
- Hundemon
- Plusle
- Volbeat
- Kramshef
- Monmen
- Erufuun
- Gochimu
- Gochimiru
- Morbitesse
- Baruchai
- Barujiina
- Tornelos
- Reshiram

Exklusiv in Weiß:
- Raupy
- Safcon
- Smettbo
- Traunfugil
- Fiffyen
- Magnayen
- Knilz
- Kapilz
- Minun
- Illumise
- Traunmagil
- Churine
- Doredia
- Yuniran
- Daburan
- Zytomega
- Washibon
- Washakwil
- Voltolos
- Zekrom

FORTSETZUNG IM TV

Die 13. Staffel des Pokémon-Anime kommt auch nach Deutschland. Wir fassen rechtzeitig zum Sendestart zusammen, was ihr wissen müsst.

Ab dem 7. März geht es mit **Pokémon** im deutschen Fernsehen weiter, denn RTL II beginnt an diesem Tag mit der Erstausstrahlung der inzwischen 13. Staffel. Jeweils eine der insgesamt 52 neuen Folgen soll täglich um 12:55 Uhr gesendet werden. Die Staffel trägt den Titel **Sinnoh League Victors** und erzählt von Ashs Endspurt auf seiner Reise durch Sinnoh, die Spielwelt aus **Pokémon Diamant & Perl**. In einer der letzten Runden der Sinnoh-Liga wird er sogar gegen zwei ganz besondere Pokémon antreten dürfen – wir verraten euch aber noch nicht, von welchen beiden Pokémon die Rede ist und ob Ash diesen harten Kampf gewinnen oder verlieren wird. Auch ein Kinofilm gehört zur Staffel, darin gibt sich mit Zoroark bereits das erste Pokémon der neuen Generation die Ehre. RTL II hat angekündigt, den Streifen mit dem Titel **Phantom Champion Zoroark** an Ostern auszustrahlen, ein genauer Zeitpunkt steht allerdings noch nicht fest.

POKÉ-FAKT 8: Der Name des Pflanzen-Starters Serpifeu setzt sich zusammen aus „serpens“, dem lateinischen Wort für „Schlange“, und „Efeu“.

POKÉ-FAKT 9: Floink ist der dritte Feuer-Starter in Folge, der bei seiner Entwicklung den Typ Kampf dazu bekommt.

POKÉ-FAKT 10: **Schwarz & Weiß** sind die ersten **Pokémon**-Editionen, in denen es keine wilden Pikachus zu fangen gibt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-Freigabe	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchpen

BESONDERHEITEN
Verbindung mit anderen Spielern in der Umgebung, Videochat (auf dem DSi)

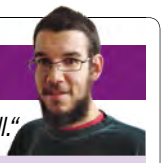
MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	2-5
ONLINE-SPIEL	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Tausch und Kämpfe mit Freunden und Unbekannten, interaktive Webseite zum Spiel (www.pokemon.de)

Da wir die deutschsprachigen Versionen der neuen **Pokémon**-Editionen **Schwarz & Weiß** nur wenige Stunden spielen konnten, basiert dieser Test größtenteils auf der japanischen Fassung, die wir mit einer Dauer von 50 Stunden mehr als ausführlich getestet haben. Die deutsche Version wird höchstwahrscheinlich bis auf die Sprache mit der japanischen Fassung identisch sein. Sollte es allerdings doch zu wertungsrelevanten Änderungen kommen, werden wir euch in der nächsten Ausgabe darauf hinweisen. Auch auf www.n-zone.de informieren wir euch umfassend über alle Änderungen, sofern es denn welche gibt. In der Vergangenheit hatte Nintendo etwa das Spielkasino verändert.

MEINUNG • STEPHAN GERNER



„Serpifeu und ich sind bereit für die Reise durch Einall.“

Mein Vorurteil › Hurra, ein neues **Pokémon**-Abenteuer! Das bedeutet wieder wochenlanges Monstersammeln für mich!

Ich oute mich jetzt offiziell als absoluter **Pokémon**-Freak, der immer total ausflippt, wenn sich ein neues **Pokémon**-Spiel anbahnt – besonders extrem ist es aber immer bei einem neuen Haupt-Abenteuer, wenn auch bisher unbekannte Monster ins Spiel kommen. Ich habe wochenlang die japanischen Ankündigungen zu **Schwarz & Weiß** mitverfolgt, und als ich das Spiel endlich selbst in meinen DS stecken durfte, war es schwer, ihn wieder aus der Hand zu legen. Zwar war ich von einigen der neuen Pokémon auf den ersten Blick nicht so begeistert, inzwischen habe ich mich aber an fast alle gewöhnt. Vor allem Floink, das kleine Feuer-Schweinchen, habe ich ins Herz geschlossen. Auf meinem privaten Spielmodul werde ich das Abenteuer aber trotzdem mit Serpifeu beginnen – das ist einfach Tradition bei mir, dass ich jedes Mal den Pflanzen-Starter nehme. Außerdem habe ich bereits die japanische Version mit Floink durchgespielt.

WERTUNGEN

PRO
- 153 + 3 neue Pokémon
- Große neue Spielwelt
- Rundum erneuerte 3D-Grafik
- Spannende neue Kampfmodi
- Video-Chat-Funktion
- Sehr hohe Langzeitmotivation

CONTRA
- Gewöhnungsbedürftige neue Pokémon
- Abwärtskompatibilität
- Wenige Aktionsmöglichkeiten

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	92

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Keine Neueinsteiger für die Wii: Weder **Mario Sports Mix** noch ein anderes neues Wii-Spiel hat es im letzten Monat bis in die Bestenlisten geschafft.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost besetzt die Top-Position der Wii-Action-Charts!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Metroid: Other M** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
5		**Der Schattenläufer und die Rätsel des ...** Hersteller: Konami | Spielspaß: 90 %

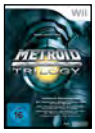
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Black Ops** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
5		**GoldenEye 007** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Tetris Party Deluxe** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das ist **Tetris**, wie wir es lieben: schnörkellos-simpel, aber mit Freunden enorm spaßig!
2		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
3		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
4		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**Donkey Kong Country Returns** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil verfügbar. Er unterstützt auch ein Keyboard.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

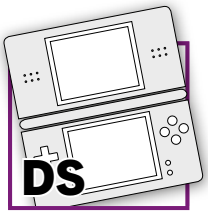
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA 2011** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**PES 2011** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %



Alles beim Alten: Die Highlights der letzten Ausgabe **Ghost Trick, Inazuma Eleven, Kingdom Hearts** und **Mario vs. Donkey Kong** schaffen es nicht in die Top 5.

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Last Window: Das ...** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Lange Spielzeit, hoher Textanteil: Ein ganz klarer Fall für Leseratten!
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Another Code: Doppelte Erinnerung** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Dementium II** Hersteller: TopWare Interactive | Spielspaß: 85 %
3		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
4		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
5		**Call of Duty: Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die verlorene Zukunft** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Jam with the Band** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon HeartGold/SoulSilver** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 93 % Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!
2		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
4		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Dragon Quest IX** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den ...** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen ...** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 Wii PARTY

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 80%

Die Wii-Verkaufscharts werden auch in diesem Monat weiterhin von **Wii Party** angeführt.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
4	JUST DANCE 2	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: –
5	Wii SPORTS RESORT	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
6	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
7	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
8	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
9	WE SING VOL. 2	Entwickler: Nordic Games Hersteller: Nordic Games	Test in: - Spielspaß: –
10	SPORTS ISLAND	Entwickler: Hudson Soft Hersteller: Konami	Test in: – Spielspaß: –

TOP 10 LESER (Wii)

1 DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Entwickler: Retro Studios
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 90%

Auch diesen Monat liegt das neue **Donkey Kong** an der Spitze der N-ZONE-Leser-Charts!

2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
4	SUPER MARIO ALL-STARS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 80%
5	METROID: OTHER M	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
6	MONSTER HUNTER TRI	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/10 Spielspaß: 88%
7	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
8	MARIO SPORTS MIX	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 81%
9	DISNEY MICKY EPIC	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%
10	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Entwickler: Treyarch Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 SUPER MARIO ALL-STARS

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 80%

Im Retro-Fieber: **Super Mario All-Stars** ist das meistgespielte Wii-Game der Redaktion.

2	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	Entwickler: Retro Studios Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 90%
3	DISNEY MICKY EPIC	Entwickler: Junction Point Hersteller: Disney Interactive	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 85%
4	SUPER MARIO GALAXY 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/10 Spielspaß: 96%
5	MARIO SPORTS MIX	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 81%
6	METROID: OTHER M	Entwickler: Team Ninja Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 91%
7	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
8	Wii PARTY	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 80%
9	MARIO KART Wii	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 94%
10	SONIC COLOURS	Entwickler: Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: 86%

TOP 10 SATURN (DS)

1 TETRIS PARTY DELUXE

Entwickler: Tetris Online Inc.
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 10/10
Spielspaß: 90%

In den DS-Verkaufscharts erobert das zeitlos geniale **Tetris** Platz 1.

2	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
3	ART ACADEMY: ZEICHEN- UND MALTECHNIKEN SCHRITT ...	Entwickler: Headstrong Games Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA	Entwickler: TT Games Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
7	GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG	Entwickler: Camelot Software Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%
8	MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
9	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
10	POKÉMON SOULSILVER	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%

TOP 10 LESER (DS)

1 PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT

Entwickler: Level-5
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 11/10
Spielspaß: 91%

Selbst **Golden Sun** kommt nicht am neuesten **Layton**-Spiel vorbei.

2	GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/11 Spielspaß: 87%
3	POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/10 Spielspaß: 93%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
5	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
6	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
8	INAZUMA ELEVEN	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
9	SONIC COLOURS	Entwickler:Team Sonic Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/10 Spielspaß: 86%
10	GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG

Entwickler: Camelot Software
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/11
Spielspaß: 87%

Auf dem DS spielt das N-ZONE-Team weiterhin am liebsten **Golden Sun**.

2	INAZUMA ELEVEN	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
3	PROFESSOR LAYTON UND DIE VERLORENE ZUKUNFT	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/12 Spielspaß: 91%
4	KINGDOM HEARTS RE:CODED	Entwickler: Square Enix Hersteller: Square Enix	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
5	NEW SUPER MARIO BROS.	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	GHOST TRICK: PHANTOM-DETEKTIV	Entwickler: Capcom Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 02/11 Spielspaß: 83%
7	POKÉMON SCHWARZE/WEISSE EDITION	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/10 Spielspaß: –
8	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/10 Spielspaß: 90%
9	MARIO KART DS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
10	TETRIS PARTY DELUXE	Entwickler: Tetris Online Inc. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/10 Spielspaß: 90%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 13. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Der Abopreis gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

BEJEWELED 2

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** PopCap Games I **Termin:** 31. Dez. 2010 I **Preis:** 1.000 Nintendo Points

Dieses Knobelspiel hat es in sich – aber warum kommt es erst so spät?

Nanu? Während **Bejeweled 3** schon seit einigen Wochen auf dem PC und dem Mac die Knobelfreunde unterhält, ist das Entwicklerstudio PopCap Games im Wii-Shop-Kanal zeitlich im Verzug: Dort wurde erst jüngst der zweite **Bejeweled**-Teil veröffentlicht. Aber sei's drum – in diesem gelungenen Denkspiel vertauscht ihr die bunten Edelsteine mit dem Wii-Zeiger so, dass sie sich bei entsprechender Anordnung in einer Kettenreaktion und unter grellen Lichteffekten auflösen. Die Steuerung geht dabei flott von der Hand, obwohl die Bedienung in der PC-Version (per Computermaus) etwas schneller funktioniert. Die Macher servieren uns die gewohnten Modi Original, Endlos und Action – wir hätten uns angesichts der zehn Euro, die man für **Bejeweled 2** berappt, allerdings noch ein paar Extra-Spielvarianten gewünscht. Immerhin sind die Mii-Figuren gut ins Spiel eingebunden. Sie dienen als optische Auflockerung und repräsentieren die einzelnen Zocker während der Blöckchenverschieb-Duelle. Ranglisten sorgen zudem dafür, dass man sich mit internationalen Zockern messen kann. Eine feine Idee, gerade bei dieser Art von Spiel! Hoffentlich kommt **Bejeweled 3** nicht erst dann in den Wii-Shop-Kanal, wenn die PC-Zocker bereits den vierten Teil spielen.

WERTUNG 7 VON 10

Die Edelsteine vertauscht ihr mit dem Zeiger der Wii-Fernbedienung. Das funktioniert gut.

Die animierten Mii-Figuren (siehe links oben) lockern den Spielbildschirm optisch auf.

Text I Christoph Kraus

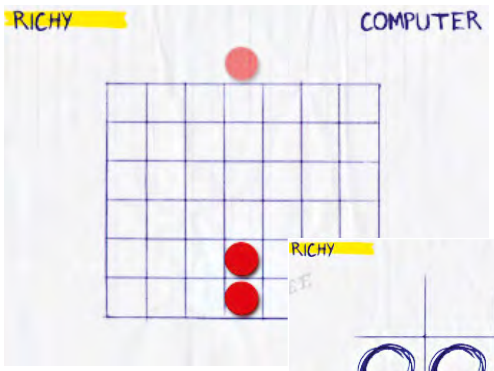
FAMILY GAMES: PEN & PAPER EDITION

Art: WiiWare I **Genre:** Geschicklichkeit I **Entwickler:** Icon Games I **Termin:** 14. Januar 2011 I **Preis:** 500 Nintendo Points

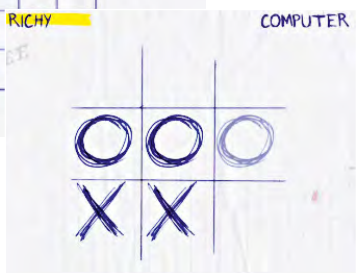
Wir zocken lieber mit Papier und Bleistift!

Einen Zettel und einen Bleistift – mehr braucht es eigentlich nicht, um Spiele wie **Galgenmännchen**, **Vier gewinnt**, **Käsekästchen** oder **Schiffe versenken** auf Papier zu bringen und sich mit einem Kumpel zu duellieren. Das Entwicklerstudio Icon Games greift die Idee der simplen Zettel-Unterhaltung auf und strickt ein eher fades Wii Ware-Spiel drumherum. In **Family Games: Pen & Paper Edition** sind zwar nicht nur die eingangs erwähnten Knobelspiele anwählbar, sondern außerdem **Mühle**, **Superhirn**, **Streichhölzer** und **XXO**. Doch was in der Theorie ganz lustig klingt, scheitert ausgerechnet an der zu minimalistischen Ausführung: Obwohl jeder die enthaltenen Spiele kennt, schafft es **Family Games** einfach nicht, den Charme von Handzeichnungen einzufangen – von der Tatsache, dass wohl niemand **Vier gewinnt** am Bildschirm spielen möchte, ganz zu schweigen. Kurz und knapp: Wir bleiben lieber bei der alten Spielweise!

WERTUNG 4 VON 10



Muss man den Schulstunden-Klassiker **XXO** (Bild unten) wirklich vor der Glotze spielen? Wir finden: nein!



Auch **Vier gewinnt** (Bild oben) ist nicht unbedingt für das Spielen auf dem Fernseher ausgelegt.

Text I Christoph Kraus

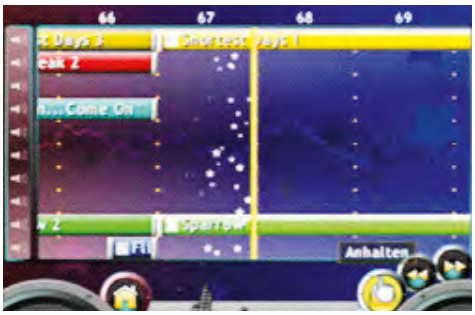
MIX SUPERSTAR

Art: WiiWare I **Genre:** Musikspiel I **Entwickler:** Digital Leisure I **Termin:** 24. Dezember 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Habt ihr das Zeug zum Komponisten?

Die Entwickler dieses Musik-Kompositionsbaukastens haben sich stark auf die Eigenheiten der Wii besonnen. Fast alle Möglichkeiten werden genutzt, um neue Lieder aufzunehmen: Zuerst schiebt man die gewünschten Tonspuren mit dem Wii-Zeiger an die gewünschte Stelle, dann lassen sich nach eigenem Gusto neue Spuren einfügen. Wem das noch nicht genug ist, der kann auch selbst als Sänger auftreten – die Stimme wird dabei entweder über ein reguläres USB-Mikrofon oder via WiiSpeak-Adapter eingesungen. Zur Verfügung stehen zahlreiche Musikinstrumente, darunter Schlagzeug, Bass und Gitarre. Und wer mit seinem musikalischen Meisterwerk zufrieden ist, kann es anschließend exportieren – dies ist unserer Meinung nach der größte Pluspunkt an **Mix Superstar**. So lässt es sich beispielsweise über die Wii-Pinwand verschicken. Es ist auch möglich, sein Lied direkt auf einen PC zu übertragen. Das Gesamtpaket überzeugt also durch seine saubere Umsetzung, jedoch stört uns, dass sich zusätzliche Tonspuren nur gegen Bares erwerben lassen.

WERTUNG 8 VON 10



Übersichtlich und gut: So sieht der reguläre Kompositionsbildschirm aus. Alle Funktionen sind auf Anhieb erreichbar.

Zur Kasse, bitte: Für zusätzliche Tonspuren müsst ihr Extrageld berappen. Das ist ein bisschen enttäuschend.

Text I Thomas Eder

GHOSTS'N'GOBLINS

Art: Virtual Console I **Genre:** Action I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 07. Januar 2011 I **Preis:** 800 N. Points

Hat dieser Klassiker heute noch eine Chance?

Das 1985 in der Spielhalle erschienene und damals zum zweitbesten Spiel des Jahres gekürte **Ghost'n'Goblins** wurde im Laufe der Jahre für viele Konsolen und Computer umgesetzt und bildete auch den Grundstein für das populäre **Ghouls'n'Ghosts** auf dem SNES. Nachdem der NES-Ableger bereits auf der Virtual Console veröffentlicht wurde, reicht Nintendo nun das Arcade-Original nach – für stolze 800 Points. Es ist also drei Euro teurer als die vorher veröffentlichte Version. Das Gameplay des seitwärts scrollenden Jump&Shoot-Titels macht heute noch Spaß, auch wenn der Schwierigkeitsgrad sehr heftig ist und es einiger Übung bedarf, um nur den zweiten Level zu erreichen. Doch gerade die Herausforderung ist es, die den Titel 25 Jahre nach Erscheinen noch interessant macht, auch wenn Frustmomente vorprogrammiert sind. Die Technik entspricht dem Alter, wirkt aber weniger „störend" alt als bei vielen anderen 8-Bit-Games aus den Achtzigerjahren. Sofern ihr nicht schon die NES-Version geladen habt und wenn ihr keine Herausforderung scheut, könnt ihr euch diesen Klassiker unbesorgt herunterladen. Und auch wer sich bereits die Neuauflage fürs SNES namens **Super Ghouls'n'Ghosts** gezogen hat, dürfte am Original durchaus Gefallen finden.

WERTUNG 7 VON 10

Grafisch sieht **Ghost'n'Goblins** immer noch gut aus – trotz seines hohen Alters.

KURZ ERINNERT

GHOST MANIA

Vermutlich dürften die meisten von euch mit dem Spielprinzip von **Puzzle League** (Super Nintendo, N64, Game Boy Advance, DS) vertraut sein. Darin müsst ihr jeweils zwei Blöcke auswählen und vertauschen, sodass sie sich möglichst neben Steinen identischer Farbe befinden. Erst dann lösen sie sich auf. Für rasche Drehbewegungen bekommt ihr Extrapunkte gutgeschrieben. **Ghost Mania** setzt auf ein ähnliches Gameplay, wobei hier die Blöcke nach dem Drehen nach unten purzeln. Der 5-Euro-Titel ist allerdings weitaus weniger unterhaltsam. Es gibt zwar eine Story – darin müssen die Geisterjäger Tim und Becky verloren gegangene Gespenster wieder einfangen –, aber der Funke will nicht so recht überspringen, da Nintendo das Spielprinzip deutlich lebendiger und durchdachter inszeniert hat. ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: 07. Jan. I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

EXED EXES

25 Jahre hat der vertikal scrollende 2D-Shooter auf dem Buckel. Das hohe Alter merkt man dem in den USA als **Savage Bees** bekannten Spiel allerdings sowohl in Hinsicht auf die Technik als auch aufs Gameplay deutlich an: Nicht einmal hartgesottene Genre-Fans werden mit der hierzulande weitgehend unbekannten Retro-Ballerei ihr Vergnügen haben. Level- und Gegnerdesign sind schwach, Grafik und Sound beinahe eine Zumutung. Spart euch daher die 800 Points – im Shop gibt's zig bessere Vertreter des Genres! te

Art: Virtual Console I Genre: Shoot 'em Up
Termin: 07. Jan. I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 2 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text | Christoph Kraus

ZENONIA

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Gamevil |
Termin: 24. Dezember 2010 | **Preis:** 800 Nintendo Points

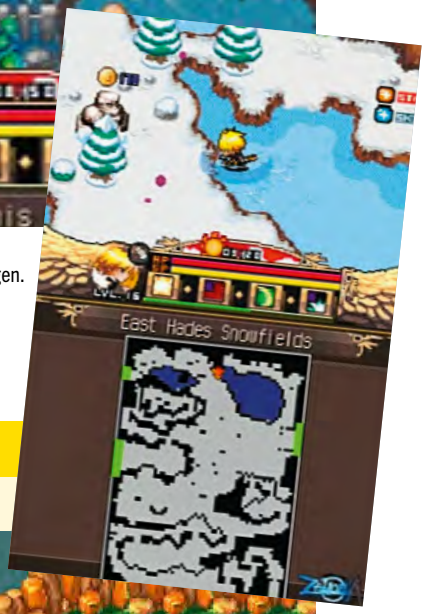
Hier kommt eine ernst zu nehmende Konkurrenz für die Zelda-Serie!

Wer häufiger im iTunes Store von Apple nach Spieleschnäppchen Ausschau hält, wird dieser Mischung aus Action-Adventure und Rollenspiel bestimmt schon einmal begegnet sein. **Zenonia** wurde bereits im Sommer 2009 für die Alleskönner-Geräte von Apple veröffentlicht. Jetzt kommt es in den DSi-Shop – und die Umsetzung kann sich wirklich sehen lassen. Ihr schlüpft in die Rolle des mutigen Helden Regret, der wahlweise als Krieger, Paladin oder Assassine durch die Welt zieht, um je nach Gesinnung für den Frieden einzutreten oder das Dunkle heraufzubeschwören. Mal kämpft ihr mit dem Schwert in bester **Secret of Mana**-Manier gegen überdimensionale Flusskrebse, mal beharkt ihr euch mit Riesenbären. Für Abwechslung sorgen Haupt- und Nebenquests, die ihr möglichst präzise ausführt, um eure Attribute zu steigern und die Handlung voranzutreiben. **Zenonia** ist technisch und spielerisch sehr hochwertig gemacht – vor allem wenn man bedenkt, dass es lediglich acht Euro kostet. Allerdings entdeckten wir auch so manches Spielelement, das nicht so gut gelungen ist. Dazu zählt zum Beispiel die sich schleifenartig wiederholende Musik: Nach jedem Plausch mit einem Bewohner beginnt die Melodie wieder von vorn – das nervt bisweilen. Auch an die leicht unpräzise Steuerung muss man sich erst einmal gewöhnen. Dennoch: **Zenonia** ist zweifellos ein echtes Highlight im DSi-Shop und lohnt sich nicht nur für Anhänger der **The Legend of Zelda**-Serie. Leider werden nur englische Bildschirmtexte geboten.

WERTUNG 9 VON 10

Der Schlagabtausch mit dem Bären erinnert an das Rollenspiel **Secret of Mana**.

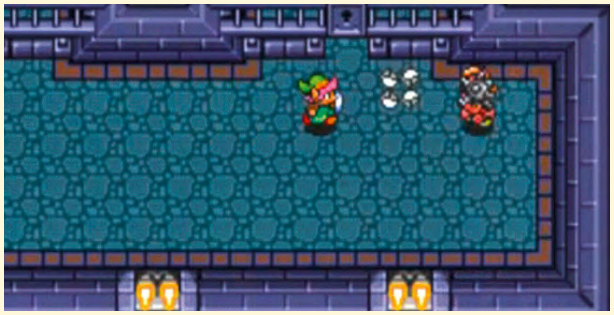
⬆ Das Bild beweist: Die Darstellung der Landschaft ist den Entwicklern gut gelungen.

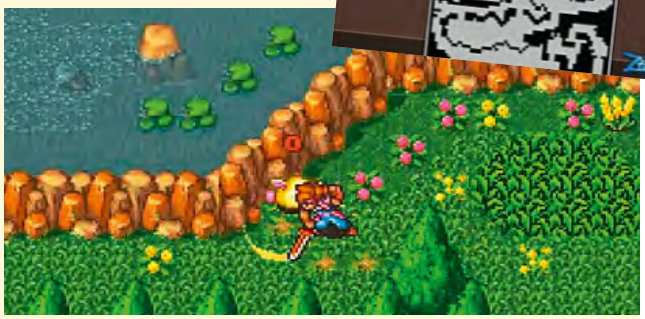


➡ Die Spielwelt ist weitläufig. Für ein 8-Euro-Spiel nicht selbstverständlich!

MIT ZELDA VERWANDT?

Welche Gemeinsamkeiten haben Zenonia und die The-Legend-of-Zelda-Reihe?





Stellt euch **Zenonia** als eine Mischung aus den Super-Nintendo-Spielen **The Legend of Zelda: A Link to the Past** (links) und **Secret of Mana** (rechts) vor. Wie im bekannten Squaresoft-Rollenspiel lauft ihr mit dem Digikreuz durch die Welt und erhaltet Erfahrungspunkte, wenn ihr Monster besiegt und Aufträge absolviert. Die Anleihen am gefeierten Action-Adventure von Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto sind ebenfalls nicht zu übersehen: An **A Link to the Past** erinnern die abwechslungsreichen Umgebungen, die Dialoge mit den teils skurrilen Bewohnern und der hohe Action-Anteil.

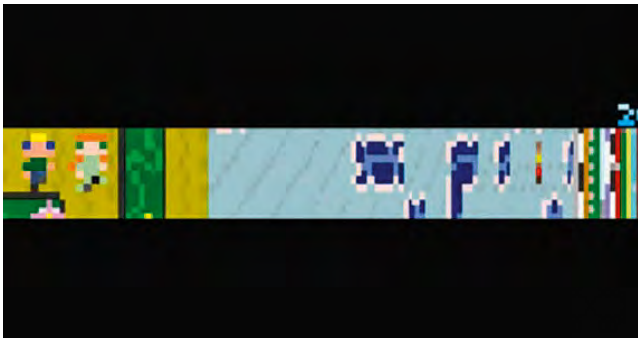
Text I Christoph Kraus

ALT-PLAY: JASON ROHRER ANTHOLOGY

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Sabarasa I **Termin:** 31. Dezember 2010 I **Preis:** 200 Nintendo Points

Das ist keine bloße Spielesammlung, sondern Kunst!

Jason Rohrer ist ein äußerst kreativer Spieleentwickler, der dem Grafikwahn in der Branche widersteht und sich stattdessen voll und ganz dem Aspekt der Kunst in Videospielen verschrieben hat. Der Zwei-Euro-Titel **Alt-Play**, den es jetzt im DSi-Shop gibt, vereint drei seiner Werke. Unser Favorit ist dabei **Passage**. Darin steuert ihr ein pixeliges Strichmännlein durch die Landschaft, das im weiteren Spielverlauf die Liebe seines Lebens kennenlernt. Fortan ist es für das Männchen nicht mehr ganz so einfach, sich durch die Labyrinthe zu bewegen. Denn wer zu zweit unterwegs ist, passt natürlich nicht mehr durch enge Passagen – Anpassung und Rücksichtnahme sind stattdessen gefragt.



Passage skizziert den Verlauf des Lebens auf äußerst liebevolle Art und Weise.

Das Pärchen geht gemeinsam durchs Spiel, wird allmählich älter, sieht plötzlich die Umgebung nicht mehr so klar … und nach exakt fünf Minuten Spielzeit endet **Passage** mit dem Tod der beiden Spielfiguren. Das ist moderne Kunst! Die übrigen beiden Spiele namens **Gravitation** und **Between** sind ähnlich liebevoll gemacht. Prädikat: künstlerisch wertvoll. Spiele nach herkömmlicher Definition sind die Episoden der **Jason Rohrer Anthology** aber nicht.

WERTUNG 7 VON 10

Text I Christoph Kraus

SPACE ACE

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Digital Leisure I
Termin: 31. Dezember 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Zeichentrickfilm trifft Reaktionstest: Seid ihr hinreichend auf Zack?

Früher boten die Datenträger, auf denen Videospiele ausgeliefert wurden, viel zu wenig Speicherplatz. So war es noch nicht möglich, zusätzlich zum regulären Programmcode auch noch speicherfressende Zwischensequenzen auf ein Modul zu packen. Mitte der Achtziger erlaubte es die fortgeschrittene Technik plötzlich, sogenannte Laserdisc-Spiele zu realisieren. Das waren Zeichentrickfilme, die von selbst abliefen und in die man lediglich durch Drücken von Aktions- und Richtungstasten eingreifen konnte. Auch die DSi-Version von **Space Ace** ist weniger ein reguläres Videospiel als vielmehr ein Reaktionstest. Allerdings ist es unserer Meinung nach nicht allzu spannend, wenn man an einer bestimmten Stelle zum 135. Mal versagt, nur weil man es nicht schafft, innerhalb von Sekundenbruchteilen die richtige Taste zu drücken. Immerhin gibt es im Gegensatz zum Vorgängerspiel **Dragon's Lair** diesmal alternative Handlungsstränge. Erschaffen hatte diese beiden „Spiel-Filme" damals übrigens der Zeichner Don Bluth, der unter anderem durch die Filme **Bernard und Bianca** oder **Feivel der Mauswanderer** Berühmtheit erlangte.

WERTUNG 5 VON 10

Während die Szenen ablaufen, muss man nur die richtige Taste drücken, damit die Handlung weitergeht. Das gibt Punkte.

KURZ ERINNERT

OSCAR IN TOYLAND 2

Dieses Jump & Run sieht zwar so aus, als sei es Mitte der Neunziger fürs Super Nintendo entstanden, aber es handelt sich tatsächlich um eine Neuentwicklung für den DSi-Shop! Spielerisch hat sich im Vergleich zum Seriendebüt nichts verändert. Immer noch hüpft Oscar durch knallbunte Levels, sammelt Objekte ein und beseitigt Gegner – obwohl es nicht schlecht umgesetzt ist, reißt es einen auch nicht vom Hocker. Die sieben Umgebungen führen den Hüpfer unter anderem in ein Spielzeugparadies, in eine Wasserwelt und ein Roboter-Domizil. **Oscar in Toyland** ist extrem kitschig inszeniert und bietet traditionelle, wenngleich etwas ZU angestaubte Unterhaltung. Wir favorisieren eher die Jump & Runs **Rayman** oder **Earthworm Jim**, die es ebenfalls bereits im DSi-Shop gibt. ck

Termin: 14. Jan. I **Preis:** 500 Nintendo Points
WERTUNG 5 VON 10

ADVENTURES IN VEGAS

Wir fragen uns immer wieder, wie eine Glücksspielsimulation auf dem Bildschirm Spaß machen soll, wenn man keinerlei Nervenkitzel dabei verspürt. Denn es geht ja um nichts! **Adventures in Vegas: Slot Machine** bietet die üblichen Kasino-Spielchen. Diese sind Hawaii, Treasure und Hot. Die einarmigen Banditen sind sich zwar in ihrer Spielweise ähnlich, dafür sind die Symbole, die Hebel und die Anzahl der Rotationswalzen allesamt unterschiedlich. Wer sich damit begnügt: fein. Für alle anderen gilt: Diese Glücksspielsammlung braucht man wirklich nicht, selbst wenn sie nur zwei Euro kostet. ck

Termin: 07. Jan. I **Preis:** 200 Nintendo Points
WERTUNG 2 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Lust auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge und nerdige Hintergrundartikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zu **Donkey Kong Country Returns** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch interessante Themen aus dem letzten Monat vor, etwa in welchen Games der Winter eingekehrt ist.

TOP-GAMES 2011

Diese Spiele haben Hit-Potenzial.

Ob **The Legend of Zelda: Skyward Sword** oder **Pokémon Schwarz & Weiß**: Videospiele-Fans haben allen Grund, sich auf die kommenden Topspiele zu freuen. Online-Redakteur Maik Koch hat die 20 potenziell besten Spiele des Jahres in einer persönlichen Hit-Liste zusammengestellt. Wir präsentieren euch einen Auszug daraus.

DIE TRICKS-EXPERTEN

Die VideoGamesZone-Redaktion recherchiert nicht nur ständig neue Meldungen aus der Welt der Videospiele, sondern liefert auch Komplettlösungen zu den hochkarätigsten Wii- und Nintendo-DS-Games. Im letzten Monat befasste sich Rollenspielprofi Ralph Wollner beispielsweise mit dem Rollenspiel **Golden Sun: Die dunkle Dämmerung**. Zudem lieferte die Redaktion zu allen Rätseln aus **Professor Layton und die verlorene Zukunft** kompetente Antworten. Schaut mal bei den Tricks-Experten rein!

THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

Wii-Fans wollen das neue **The Legend of Zelda**-Abenteuer, und zwar möglichst bald. Das Epos mit dem Untertitel **Skyward Sword** vereint die besten Elemente der bisherigen Serienteile. Der Einsatz des MotionPlus-Zubehörs soll zudem neue Präzision ins Spiel bringen. Hoffentlich gelingt dies. Wir sind aber optimistisch.

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

Na endlich! Während die Japaner das neue **Pokémon** bereits zocken, erscheint das Spiel im März 2011 auch hierzulande. Wir freuen uns auf zwei unterschiedliche Versionen, die zahlreiche neue Monster bieten werden. Ab in die Einall-Region!

LEGO: FLUCH DER KARIBIK

Passend zum vierten Teil der **Fluch der Karibik**-Reihe wird auch ein neues **Lego**-Spiel in den Handel kommen. Dieses soll aber nicht nur die Handlung der ersten drei Filme erzählen, sondern auch Erzählstränge aus dem neuen Kinofilm beinhalten. Captain Sparrow ahoi!

THE GRINDER

Dieses Actionspiel war ursprünglich als Wii-exklusiver Titel angekündigt, wurde dann aber vom Entwicklerstudio High Voltage Software in ein Multiplattform-Spiel umgewandelt. Gleichzeitig verschob das Studio den Auslieferungstermin auf Ende 2011. Wir drücken die Daumen, dass das Spiel rechtzeitig erscheint!

WINTER IN DER NINTENDO-WELT

Stephan Gerner, freier Redakteur für VideoGamesZone, präsentiert die besten Nintendo-Spiele, die winterliche Stimmung bieten.

DIE SCHLÜMPFE

Ein richtig schlumpfiges, aber auch verschlumpft schweres Jump & Run erschien 1994 für NES, SNES und Game Boy. In allen Varianten erwartet euren Schlumpf eine Rodelfahrt ins Tal, nachdem er den Vulkan bezwungen hat. Dabei müsst ihr Steinen ausweichen und die Sprungschanzen zur rechten Zeit erwischen, um gefährliche Abgründe zu überwinden. In der Super-Nintendo-Fassung verfolgt euch außerdem ein fieser Yeti, oder ist es der Großvater von Gargamels Kater Azrael? Interessant sind übrigens auch die Formation der Berge im Hintergrund der Super-Nintendo-Fassung und eine lustige Feststellung: Die Schlümpfe tragen im tiefsten Winter zwar einen Schal, laufen aber mit nacktem Oberkörper herum!

ICE CLIMBER

Die beiden Helden des Geschicklichkeitsspiels **Ice Climber** für das Nintendo Entertainment System heißen Pepe und Nana. Man merkt dem kurzweiligen Titel schon nach wenigen Minuten des Spielens an, dass er in einer winterlichen Landschaft angesiedelt ist, denn die sympathischen Protagonisten tragen dicke Pelzmäntel mit aufgeplusterten Fäustlingen und warmen Kapuzen. Sie müssen auf dem NES Eisschollen zerbrechen, um alle Plattformen der jeweiligen Levels zu erklimmen. Auch in der **Super Smash Bros.**-Serie mischen sie mit, sowohl auf dem GameCube in **Melee** als auch auf der Wii in **Brawl**. Wir halten fest: Mehr Pelz als die Ice Climbers trägt garantiert kein anderer Nintendo-Held – außer vielleicht Fox McCloud!

PIKACHU'S WINTER VACATION

Das dreiteilige Anime-Special **Pikachu's Winter Vacation** (deutsch: Pikachus Winterurlaub) erschien leider nie auf Deutsch, ist aber als Import aus England leicht zu bekommen. Die drei Episoden wurden in Japan zu Weihnachten 1998, 1999 und 2000 direkt auf Video veröffentlicht, ohne vorher im Kino oder Fernsehen gelaufen zu sein. Jede Folge besteht aus zwei zehnminütigen Kurzgeschichten, in denen die Pokémon ohne ihre menschlichen Trainer allein im Mittelpunkt stehen. In einer Episode begleiten die Monster beispielsweise ein verzaubertes Schnee-Relaxo nach Hause. Zwar ist **Pikachu's Winter Vacation** alles andere als die beste Wahl, wenn ihr jemandem zeigen wollt, dass **Pokémon** auch eine ältere Zielgruppe ansprechen kann, aber trotzdem sind die kurzen Filmchen in der kalten Jahreszeit immer wieder nett anzusehen.

SOMMER, SONNE, SUPER MARIO?

Schon im ersten **Super Mario Bros.** kämpfte unser Lieblingsklempner nicht nur gegen fiese Koopas und Gumbas, sondern musste sich auch mit eisigen Temperaturen arrangieren. Im zweiten Teil stapfte er über rutschige Eisflächen und hüpfte an verschneiten Tannenwäldern vorbei. In **Super Mario 64** gab es sogar zwei Winter-Levels, nämlich „Bibberberg-Bob" (Kurs Nummer 4) und „Frostbeulen-Frust" (Kurs Nummer 10). Erst **Super Mario Sunshine**, das am 4. Oktober 2002 für den GameCube auf den Markt kam, brach mit der Tradition winterlicher Welten: Das Jump & Run beinhaltete überhaupt keinen Schnee-Abschnitt! Es ist somit das einzige **Super Mario**-Hüpfspiel ohne eine einzige Schneeflocke – wusstet ihr das schon?

Schon 1985 herrschten im Pilzkönigreich teils niedrige Temperaturen, was die schneebedeckten Bäume und Sträucher erklärt (linkes Bild). Auch in **New Super Mario Bros. Wii** schneit es (Bild in der Mitte). **Super Mario Sunshine** ist das bis dato einzige Mario-Jump&Run, in dem immer Sommer ist (rechtes Bild).

EUER SUPER-MARIO-EINKAUFSFÜHRER

Text I Christoph Kraus Welche Mario-Spiele sind unverzichtbar? Welche sind schlicht und ergreifend gut? Und welche kann man getrost ignorieren? Hier kommt die ultimative Aufzählung!

ALLE MARIO-SPIELE FÜR DIE Wii

ABENTEUER

Hier kommen die besten Jump & Runs und Rollenspiele mit dem Turbo-Klempner!

SUPER MARIO GALAXY

Das am besten in der N-ZONE bewertete Wii-Spiel überhaupt, **Super Mario Galaxy**, ist ein Meilenstein. Es bereichert das Jump&Run-Genre mit derart vielen Ideen, dass der Spieler pausenlos in Entzückung gerät. Die Art und Weise, wie Designer Shigeru Miyamoto mit der Weltraum-Thematik spielt, lässt ein großes Maß an Detailverliebtheit erkennen. Dieses Spiel ist einfach großartig – ohne Kompromisse!

Einzelspielerwertung: 96 % I Mehrspielerwertung: -

SUPER MARIO GALAXY 2

Der Nachfolger des sensationellen Wii-Jump&Runs ist zwar kaum besser als das Original, aber das ist in diesem Fall nicht als Kritik, sondern als großes Lob zu verstehen. Denn anstatt krampfhaft neue Ideen einführen zu wollen, verließen sich die Entwickler von **Super Mario Galaxy 2** auf die bewährten Spielelemente und veränderten nur Kleinigkeiten, beispielsweise Marios Verwandlungsformen.

Einzelspielerwertung: 96 % I Mehrspielerwertung: -

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Was 2005 auf dem DS gut funktioniert hat, geht auch auf der Wii voll auf: In diesem Hüpfspiel flitzen Mario, Luigi und die zwei Toads von links nach rechts und versuchen mit vereinten Kräften, das Levelende zu erreichen. Die Tatsache, dass man nur mit zwei erfahrenen Spielern so richtig weit kommt, darf man dabei allerdings nicht vergessen.

Einzelspielerwertung: 90 % I Mehrspielerwertung: 94 %

Wer diesen Mario-Klassiker nicht besitzt, ist selber schuld. Ein gutes Spiel – es setzt aber keine neuen Maßstäbe. Diesen Mario-Ausrutscher braucht kein Mensch!

WARUM SO KRITISCH?

In diesem sechsseitigen Artikel präsentieren wir euch ausnahmslos alle **Mario**-Spiele, die in Europa für Wii, Nintendo DS sowie in den zugehörigen Online-Shops (Virtual Console, WiiWare und DSiWare) veröffentlicht wurden. Bei unserem Ampel-Bewertungssystem legten wir bewusst sehr kritische Maßstäbe an. So ist beispielsweise **Mario Party** zwar eine zweifellos gute Minispielsammlung und **Mario Strikers Charged Football** eine überaus lustige Wii-Bolzerei, allerdings spielen Jump&Run-Abenteuer à la **Super Mario Galaxy** oder **New Super Mario Bros.** definitiv in einer anderen Güteklasse, weil sie viel mehr Abwechslung und Umfang bieten.

SUPER MARIO ALL-STARS 25 JAHRE JUBILÄUMSEDITION

Zahlreiche Leser dürften **Super Mario All-Stars** zwar schon als Super-Nintendo-Modul besitzen, aber sei's drum: Für knapp 30 Euro erhalten Wii-Besitzer nicht nur die Kult-Jump&Runs **Super Mario Bros. 1–3** sowie den extrem schwierigen Ableger **The Lost Levels**, sondern auch noch ein Konzeptbuch und eine Musik-CD.

Einzelspielerwertung: 80 % I Mehrspielerwertung: 72 %

SUPER PAPER MARIO

Vorrangig der sehr niedrige Schwierigkeitsgrad dieser Mischung aus Jump & Run und Rollenspiel verhinderte, dass **Super Paper Mario** die Neunziger-Wertung knacken konnte. Dennoch: Die große Portion Humor und die vielen starken Ideen in puncto Gameplay beweisen, dass unser Liebklingsklempner auch als RPG-Held eine gute Figur macht. Das sehen viele Leser sicherlich ähnlich.

Einzelspielerwertung: 85 % I Mehrspielerwertung: -

GEIZ-TIPP #1 Ihr besitzt die **Super Mario All-Stars**-Jubiläumsedition für die Wii? Gut, denn sie könnte sich als feine Wertanlage entpuppen. Das Spiel kam ursprünglich für 25 Euro heraus und wird schon jetzt für das Doppelte gehandelt. Ein künftiges Sammelstück? Gut möglich!

GEIZ-TIPP #2 Wer eines der drei **Super Mario Advance**-Spiele für den GBA besitzt, kann sich **Mario Bros.** als Virtual-Console-Titel getrost sparen: Alle Ableger enthalten das Kult-Jump&Run als Beigabe.

SPORT

Jetzt kommt Mario ins Schwitzen – ob beim Golfen, Bolzen, Eislaufen oder weiteren Sportarten!

MARIO SPORTS MIX

Vier Sportarten – nämlich Volleyball, Völkerball, Basketball und Hockey – hat Entwickler Square Enix auf die Disc gepackt. Alle setzen auf ein simples, nicht allzu anspruchsvolles Spielprinzip. Die Minispiele sind zudem gut gelungen. Des Weiteren überzeugen die Online-Modi für bis zu vier Spieler. Auch die große Anzahl an freischaltbaren Figuren ist klasse.

Einzelspielerwertung: 72 % I Mehrspielerwertung: 81 %

MARIO KART Wii

3 … 2 … 1 … los! Nach dem ausgefallenen GameCube-Flitzer **Mario Kart: Double Dash!!**, in dem zwei Fahrer gleichzeitig in einer Seifenkiste Platz nehmen, besinnt sich der Wii-Nachfolger wieder auf die Ursprünge der Serie. Geboten wird das typische flotte Gameplay, gepaart mit kreativen Strecken und einem motivierenden Online-Modus. Die Kampfarenen sind leider schwach ausgefallen.

Einzelspielerwertung: 87 % I Mehrspielerwertung: 94 %

MARIO POWER TENNIS
(NEW PLAY CONTROL!)

Schon auf dem GameCube begeisterte die flotte Tennissimulation mit einer durchdachten Steuerung, witzigen Minispielen, einem komplexen Regelwerk und der einzigartigen **Mario**-Atmosphäre. Geschaffen hat das Spiel übrigens Camelot Software Planning, das Entwicklerstudio hinter der **Golden Sun**-Serie. Die Wii-Version bietet sogar 16:9-Grafik und Bewegungssteuerung.

Einzelspielerwertung: 81 % I Mehrspielerwertung: 87 %

MARIO STRIKERS
CHARGED FOOTBALL

Im Prinzip bietet diese Fußballsimulation mit Super Mario, Bowser, Wario, Yoshi und Co. inhaltlich kaum mehr, als man schon aus dem GameCube-Vorgänger kennt. Doch die Entwickler von Next Level Games verbesserten immerhin Details. So besticht die Wii-Fassung durch einen Online-Modus, den es früher noch nicht gab. Außerdem gibt es neue Angriffsmöglichkeiten und freischaltbare Spielfiguren. Technisch wurde indes fast nichts geändert.

Einzelspielerwertung: 79 % I Mehrspielerwertung: 86 %

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Es war die Ankündigung des Jahres 2007 schlechthin: Die Superstars Mario und Sonic verbünden sich, um mit ihren Freunden aus dem Pilzkönigreich und dem Sega-Universum an den Olympischen Spielen teilzunehmen. Vor allem die gut umgesetzten Traumdisziplinen bringen viel Spaß auf den Bildschirm. Dennoch: **Mario Kart** und Co. sind unserer Meinung nach die besseren Partyspiele, da sie mehr Tiefe bieten.

Einzelspielerwertung: 80 % I Mehrspielerwertung: 88 %

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Die Fortsetzung der äußerst erfolgreichen Wintersportsammlung bestach durch eine viel ausgefeiltere Präsentation. Beispielsweise konnten jetzt zahlreiche Erfolge und Embleme freigeschaltet werden. Auch das Balance Board sorgte bei einigen Disziplinen für schweißtreibende Momente. Der Geheimtipp der Redaktion ist die Sportart „Curling“. Sie spielt sich wirklich klasse und lässt viel Nervenkitzel aufkommen.

Einzelspielerwertung: 82 % I Mehrspielerwertung: 89 %

SONSTIGE

Es folgen zwei Spiele, die in keine Kategorie passen, weil sie so vielfältig sind.

MARIO PARTY 8

Man kann darüber streiten, ob die **Mario Party**-Reihe nicht langsam einer Frischzellenkur bedarf, um nicht antiquiert zu wirken. Der achte Serienableger bietet zumindest wenig, was man nicht auch schon aus der GameCube-Ära kennt. Nicht mal mit 16:9-Unterstützung kann Entwickler Hudson Soft punkten. Dennoch: Die Minispiele an sich sind witzig wie eh und je.

Einzelspielerwertung: 70 % I Mehrspielerwertung: 80 %

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Wäre dieses Prügelspiel so hoch bewertet worden, wenn nicht die beliebten Nintendo-Figuren darin auftreten würden? Vermutlich nicht. Aber die Mischung aus populären Kämpfern, der hohen spielerischen Lernkurve, den vielfältigen Arenen und dem überaus witzigen Vierspielermodus (wahlweise auch via Wi-Fi Connection) überzeugt auf ganzer Linie.

Einzelspielerwertung: 89 % I Mehrspielerwertung: 94 %

ALLE MARIO-SPIELE FÜR DEN DS

ABENTEUER

Auch Nintendos kleinste Konsole hat gute Jump & Runs und Rollenspiele mit Mario zu bieten.

SUPER MARIO 64 DS

Verglichen mit dem Original bietet die DS-Umsetzung von **Super Mario 64** 30 weitere Powersterne (nämlich 150 statt 120) und drei zusätzliche Spielfiguren (insgesamt also Mario, Luigi, Wario und Yoshi). Die Steuerung ist allerdings weitaus weniger präzise als mit dem N64-Analogstick. Dafür gibt's kurzweilige Minispiele und einen Vierspielermodus. Der ist aber recht öde.

Einzelspielerwertung: 88 % I Mehrspielerwertung: 65 %

NEW SUPER MARIO BROS.

Obwohl die Spielzeit fürs einmalige Durchzocken recht kurz ist, entfaltet dieses klassische 2D-Jump&Run für den DS seinen Reiz durch das Sammeln aller Goldschätze. Bis man alle Klunker gefunden hat, vergehen unzählige amüsante Stunden. In puncto Kreativität ließen sich die Entwickler nicht lumpen – klasse! Die Mehrspielerduelle sind indes nur Beiwerk.

Einzelspielerwertung: 90 % I Mehrspielerwertung: 75 %

MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

Rollenspieler sollten sich **Partners in Time** auf keinen Fall entgehen lassen. Man wird von der ersten bis zur letzten Stunde gut unterhalten. Die abgedrehte Story ist klasse und wird nicht nur Kenner des Vorgängers begeistern. **Superstar Saga**-Besitzer werden hingegen wegen der zu starken Ähnlichkeit mit dem Game-Boy-Advance-Spiel vielleicht etwas enttäuscht sein.

Einzelspielerwertung: 88 % I Mehrspielerwertung: -

MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER

Als Genre-Kenner benötigt ihr nur dafür, die Geschichte aufzulösen und den Endgegner zu bezwingen, ungefähr 20 Stunden. Wer aber alle Nebenaufgaben erfüllen möchte und sich zudem viele Stunden mit den actionbasierten Rundenkämpfen aufhält, kommt locker auf knapp 30 bis 35 Stunden. Der Humor ist wie beim Vorgänger grandios. Empfehlenswert!

Einzelspielerwertung: 88 % I Mehrspielerwertung: -

SPORT

Auch in sportlicher Hinsicht ist der DS seinem großen Bruder, der Wii, nicht unterlegen.

MARIO KART DS

Dank hervorragender Präsentation, ausgefallener Strecken und zahlreicher Abkürzungen sicherte sich **Mario Kart DS** auf Anhieb den Platz an der Spitze des Rennspiel-Genres. Leider tummeln sich im Online-Modus fast nur noch geübte Profis, sodass es äußerst schwierig ist, dort noch gute Ränge zu erzielen. Der kabellose Mehrspielermodus ist der Knaller.

Einzelspielerwertung: 87 % I Mehrspielerwertung: 94 %

MARIO SLAM BASKETBALL

Wie es sich für ein Ballspiel aus dem Pilzreich gehört, ist dabei nichts so, wie man es aus dem Sportkanal kennt. Bomben, Schildkrötenpanzer und Stampfattacken prägen das Gewusel auf den unterschiedlichen Spielfeldern. Außerdem besteht ein Team aus nur drei Spielern. Entwickelt wurde **Mario Slam Basketball** übrigens, genauso wie **Mario Sports Mix**, von Square Enix.

Einzelspielerwertung: 86 % I Mehrspielerwertung: 86 %

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN

Wie in der Wii-Version absolviert man hier zahlreiche olympische Disziplinen. Allerdings wird der Touchscreen dabei unserer Meinung nach ein bisschen zu sehr in Mitleidenschaft gezogen. Bei einem Großteil der Spiele kommt es nur darauf an, möglichst schnell den DS-Stift nach links und rechts zu reiben. Dennoch: Die Sportarten sind gut umgesetzt, vor allem das Tischtennis.

Einzelspielerwertung: 88 % I Mehrspielerwertung: 86 %

MARIO & SONIC
BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN

Im Test des Nachfolgers lobten wir die witzigen Traumdisziplinen, den komplexen Abenteuermodus sowie die präzise Steuerung. So manche eintönige Sportart war einer der negativen Punkte. Dennoch heimste die winterliche Minispielsammlung respektable Wertungen ein. **Mario Kart DS**, **New Super Mario Bros.** und Co. setzten jedoch höhere Maßstäbe.

Einzelspielerwertung: 88 % I Mehrspielerwertung: 84 %

GEIZ-TIPP #3

Mario vs. Donkey Kong: Aufruhr im Miniland! für den DS kostet 40 Euro und bietet 110 Levels. Der DSiWare-Ableger namens **Die Rückkehr der Mini-Marios!** kostet nur acht Euro und bietet 40 Levels. Der Download-Titel ist also 17 Cent pro Level günstiger als das vollwertige Modul.

SONSTIGE

Hier kommt der ganze Rest, der sich nur schwer kategorisieren lässt.

MARIO PARTY DS

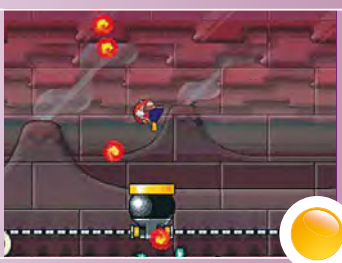
Die Entwickler von Hudson Soft haben in dieser Minispielesammlung eine kleine Geschichte um den Einzelspieler-Modus gestrickt. Damit wird der Titel auch für Solozocker attraktiv, schließlich benötigt jeder Party-Gast im Mehrspielermodus einen eigenen DS. Die 70 Party-Disziplinen sind allesamt gut, aber nicht überragend witzig umgesetzt. Dennoch: ein feiner Zeitvertreib!

Einzelspielerwertung: 74 % I Mehrspielerwertung: 81 %

MARIO VS. DONKEY KONG 2
MARSCH DER MINI-MARIOS

Dank intuitiver Steuerung und eines hohen Motivationsfaktors kam die Strategiespielserie **Mario vs. Donkey Kong** auf Anhieb gut bei den Spielern an. In **Marsch der Mini-Marios** lassen sich eigene Levels kreieren und per Wi-Fi Connection verbreiten. Außerdem ist es möglich, die Karten anderer Spieler herunterzuladen. Das clevere Spielprinzip unterhält lange.

Einzelspielerwertung: 82 % I Mehrspielerwertung: -



MARIO VS. DONKEY KONG
AUFRUHR IM MINILAND!

Zugegeben: Allzu viele Neuerungen hat der neueste Serienableger nicht in petto. Doch die sehr guten Rätsel bieten erneut stundenlangen Knobelspaß. **Aufruhr im Miniland!** profitiert dabei von der weiterhin präzisen Steuerung via DS-Touchpen und vom stets motivierenden Spielprinzip. Die Technik ist jedoch auf Game-Boy-Advance-Niveau.

Einzelspielerwertung: 82 % I Mehrspielerwertung: -

ALLE MARIO-SPIELE FÜR VIRTUAL CONSOLE UND WiiWARE

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MARIO & YOSHI
Dieses Knobelspiel ist einfach gut – nicht mehr und nicht weniger.

MARIO BROS.
Sein hohes Alter merkt man dem Geschicklichkeitsspiel deutlich an.

SUPER MARIO BROS.
Der Kult-Hit von 1985 ist nur noch für Nostalgiker unverzichtbar.

SUPER MARIO BROS. 2
Dieses seltsame Jump & Run ist das schwarze Schaf der Serie.

SUPER MARIO BROS. 3
Nicht lange fackeln: der krönende Höhepunkt der NES-Ära!

SUPER MARIO BROS. THE LOST LEVELS
Einst Japan-exklusiv und extrem schwierig. Nur für Profis!

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MARIO'S SUPER PICROSS
Ein feines Knobelspiel, das lange motiviert – aber **Picross DS** ist besser.

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS
Ein gutes Rollenspiel – leider werden nur englische Texte geboten

SUPER MARIO WORLD
An diesem Ausnahme-Jump&Run aus der glorreichen 16-Bit-Ära kommt niemand vorbei. Hört ihr? N-I-E-M-A-N-D!

NINTENDO 64

MARIO GOLF
Eine gute Golfsimulation, die allerdings optisch sehr antiquiert aussieht

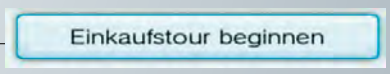
MARIO KART 64
Das Spieltempo wirkt heute überholt – aber der Flitzer macht dennoch Laune. Die Kampfarenen sind klasse.

PAPER MARIO
In puncto Schwierigkeitsgrad ist dieses Rollenspiel sogar dem Wii-Nachfolger überlegen. Erstklassige Unterhaltung!

SUPER MARIO 64
Das 3D-Jump&Run schlechthin muss man gespielt haben, und zwar jeder von euch – das ist ein Befehl!

SUPER SMASH BROS.
Mit diesem Prügelspiel fing vor elf Jahren die **Super Smash Bros.**-Serie an. Aber der Umfang ist äußerst knapp bemessen.

WiiWARE

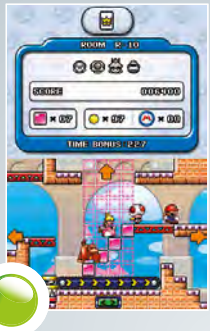


DR. MARIO & BAZILLENJAGD
Motivierende Knobelei zum Sparpreis – aber das Spielprinzip ist schon älter und kommt möglicherweise einigen Lesern bekannt vor. Wer das Spiel besitzt, kann seinen Freunden übrigens einen kostenlosen Wii-Kanal zuschicken. Tolle Idee!

GEIZ-TIPP #4 In keinem anderen Spiel mit Super Mario lassen sich derart viele Figuren und Gegenstände freischalten wie in **Super Smash Bros. Brawl**. Wer sich darauf einlässt, bekommt hier maximalen Spaß pro Spielminute geboten.

ALLE MARIO-SPIELE FÜR DSIWARE

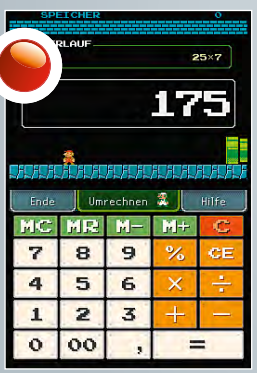
MARIO VS. DONKEY KONG: RÜCKKEHR DER MINI-MARIOS!



Mein lieber Herr Gesangsverein! **Rückkehr der Mini-Marios!** bietet für gerade mal acht Euro alles, was einen guten Vertreter der Strategiespielserie auszeichnet. Im Einzelnen sind dies komplexe und durchdachte Levels, ein hoher Spielumfang, ein fantastischer Editor und die gewohnt gute Steuerung, die wir schon bei den Vorgängern mochten. Einfach erstklassig!

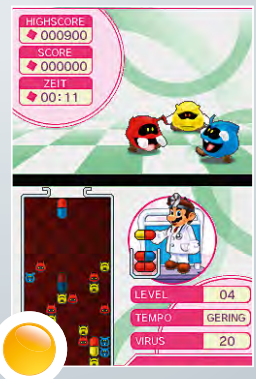
MARIO-UHR

Hände hoch, wer dieses Programm (das ebenso wie der **Mario-Taschenrechner** zwei Euro kostet) heruntergeladen hat! Niemand? Gut so, denn der Nutzen der Mario-Uhr ist so gut wie nicht existent. Wer ruft schon einen Extrakanal auf, nur um sich die aktuelle Uhrzeit anzeigen zu lassen? Da rettet auch der integrierte Wecker nichts mehr.



MARIO-TASCHENRECHNER

Schon gewusst, dass 26 Menschenjahre etwa 6,4 Pferdejahren entsprechen? Nein? In diesem zwei Euro teuren DSiWare-Programm könnt ihr dies umrechnen lassen. Eine praktische Taschenrechner-Funktion gibt's obendrauf. Allerdings tut's ein herkömmlicher Taschenrechner genauso.



DR. MARIO FÜR ZWISCHENDURCH

Dieses kleine, aber feine Knobelspiel hat auch im DSiWare-Shop nichts von seiner Faszination verloren. Es geht darum, Pillen in bewährter **Tetris**-Manier so zu stapeln, dass sie sich anschließend auflösen. Allerdings ist das Spielprinzip schon etwas älter. Kein Wunder: Die Serie ist unter anderem auf Game Boy, NES, SNES und Nintendo 64 heimisch.

SHAQ-FU

Ein Sportler macht auf Straßenprügler? Shaq, dieser Ausrutscher war nix!

PIXEL PANNE

Der Basketball-Profi Shaquille O'Neal war Mitte der Neunziger ungefähr so populär wie heutzutage Philipp Lahm oder Sebastian Vettel. Aber gibt es von den beiden deutschen Sportlern Videospiele à la **Lahm Kart: Double Dash!!** oder **Super Seb-won-do**? Natürlich NICHT! Weil sie nicht so doof sind, ihren guten Namen für billige Bildschirm-Unterhaltung herzugeben! Aber sehen wir uns **Shaq-Fu** doch einmal näher an: Das Super-Nintendo-Spiel beginnt mit dem jungen Shaq, der vor einem Wohltätigkeitsspiel in einer Tokioter Seitengasse zuuuufällig einen grauhaarigen Kung-Fu-Meister trifft. Dieser fragt ihn, ob er spontan Lust hat, durch ein magisches Portal zu schreiten, um so in eine Parallelwelt zu gelangen. Dort wird nämlich ein Junge namens Nezu gefangen gehalten und wartet – ist ja klar! – auf seine Rettung. Shaq folgt dem Greis und so nimmt das Abenteuer seinen Lauf …

Leider ist das Spielprinzip genauso dümmlich wie die Story: In der Seitenperspektive kloppt ihr euch mit Gegnern, die derart willkürlich gestaltet sind, dass sie auch in einem x-beliebigen anderen Prügelspiel enthalten sein könnten. Beispiele gefällig? In **Shaq-Fu** duelliert man sich beispielsweise mit einem persischen Krieger, einer Mumie, einem Zombie und dem Teufel höchstpersönlich. Das hat mit gepflegtem Basketball in etwa so viel zu tun wie Wario mit wohlriechendem Atem! Auch die Steuerung ist mies. Selten hatten wir so wenig Spaß daran, in einem Beat 'em Up unsere Angriffe auszuführen. Murks auf ganzer Linie! ■

Christoph meint:
*„Obwohl **Shaq-Fu** vom Branchenriesen Electronic Arts in Auftrag gegeben wurde, merkt man überhaupt nicht, dass ein großes, erfahrenes Unternehmen dahintersteckt. Zu monoton ist das Spielprinzip, zu abgefahren und willkürlich die Kämpferauswahl, zu lustlos die Spezialangriffe. **Shaq-Fu** auf dem Super Nintendo war wohl gedacht, um die schnelle Mark mit einem bekannten Profisportler zu machen. Aber wenn Spiele nur aus Profitgier entstehen, dann können sie uns getrost gestohlen bleiben!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #390: Das SNES-Jump&Run **Aero the Acro-Bat 2** ist dem verunglückten Rennfahrer Ayrton Senna gewidmet.

Fakt #391: Ihr glaubt, es gäbe keinen **Mario Kart**-Serienableger, in dem auch Nicht-Nintendo-Figuren anwählbar sind? Falsch! In **Mario Kart Arcade** sind Pac-Man, Ms. Pac-Man und Blinky als Fahrer am Start.

Fakt #392: Schon in **Link's Awakening** wurden die aus **Twilight Princess** bekannten Bombenpfeile eingeführt. Aber sie waren nicht auf dem üblichen Weg nutzbar, sondern man musste sich dazu mit einer Bombe und dem Bogen ausrüsten und die Tasten A und B (zum Aktivieren beider Ausrüstungsgegenstände) gleichzeitig drücken.

Fakt #393: In beiden Teilen von **Super Mario Galaxy** muss Mario gegen den Stinkkäfer-König antreten. Die Vorgehensweise ist dabei stets dieselbe. Doch während unser Held im ersten Spiel als Bienen-Mario antritt, kämpft er im zweiten als Wolken-Mario.

Fakt #394: In der Episode „Lost for Puppets" der Serie **Robot Chicken**, die 2007 für einen Emmy nominiert wurde, fahren Mario und Luigi unter anderem zusammen in Warios lilafarbener Limousine. Im Spiel **Mario Kart: Double Dash!!** können sie aber nicht in dieses Fahrzeug einsteigen.

Fakt #395: Mit Mini-Mario in **New Super Mario Bros. Wii** war es nach Super Mario und Feuer-Mario nach längerer Zeit wieder der Fall, dass eine Mario-Form ein zweites Mal in einer Spieleserie genutzt wurde.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wir stellen gute und schlechte Spiele vor, die vom Kirby-Entwicklerstudio HAL stammen.

⬆ PIG MOCK

Mit diesem erfrischend anderen Klassiker für die MSX-Konsole fing 1983 alles an: **Pig Mock** ist ein Geschicklichkeitsspiel, in dem man eine Spielfigur, die eine Bratpfanne in der Hand hält, am unteren Bildschirmrand nach links und rechts manövriert. Von Zeit zu Zeit fallen von oben Eier herab. Diese muss man dann entweder mit der Pfanne auf einen Gegner schleudern oder man füllt sie in ein unterirdisches Rohr, wofür es Extrapunkte gibt.

⬆ KIRBY'S ADVENTURE

Die Paradedisziplin von HAL ist aber immer noch die Entwicklung von **Kirby**-Jump&Runs. **Kirby's Adventure** war 1993 das erste Hüpfspiel mit dem sympathischen Knödel – und mehr als ein Dutzend weitere folgten in den kommenden Jahren. Am besten in Erinnerung geblieben sind uns **Kirby's Fun Pak**, die **Kirby's Dream Land**-Serie für den Game Boy sowie **Kirby und das magische Garn**. Auch **Kirby 64: The Crystal Shards** war nicht von schlechten Eltern.

⬇ ADVENTURES OF LOLO

Als dieses zuckersüße Geschicklichkeitsspiel erschien, war es für kurzweilige Stunden vor dem Fernseher gut. Nun schreiben wir allerdings nicht mehr das Jahr 1991, sondern sind im Jahre 2011 angelangt – und da macht **Adventures of Lolo** keine allzu gute Figur mehr. Im Gegensatz etwa zu **Pig Mock**, das immer noch aus nostalgischen Gesichtspunkten relevant ist, wirkt das **Lolo**-Spiel unscheinbar und fad. Oder sollen wir in Ekstase geraten, wenn wir mit der blauen Spielfigur ein paar Blöcke hin und her schieben?

⬆ SUPER SMASH BROS.

Kaum zu fassen, dass niemand vorher auf diese Idee gekommen ist! Man nehme bekannte Nintendo-Helden, lasse sie in der Seitenperspektive gegeneinander antreten, füge etliche Ausrüstungsgegenstände hinzu und kombiniere das Ganze mit ausgeflippten Ideen der HAL-Entwickler: Heraus kommt **Super Smash Bros.**, die Prügelspielserie für Nintendo-Fans. Der neueste Ableger wurde übrigens nicht mehr (wie die übrigen Teile) maßgeblich von HAL konzipiert, sondern von Masahiro Sakurai und seinem Team Sora.

⬇ VEGAS STAKES

Bei **Vegas Stakes** handelt es sich um eine Kasino-Simulation fürs Super NES, welche die Glücksspiele Black Jack, den einarmigen Banditen, Roulette, Poker und Würfeln enthält. Obwohl die Präsentation richtig gut gelungen ist – so gibt es beispielsweise sogar Dialoge und Zwischensequenzen –, sind die einzelnen Spielvarianten nicht wirklich fesselnd inszeniert. Es mangelt am Nervenkitzel und künstlicher Intelligenz. Darüber hinaus kann es einem herzlich egal sein, ob der Zocker auf dem Bildschirm sein halbes Vermögen verliert oder nicht.

Ganz besonders gut in Szene gesetzt sind die extravaganten Endbosse.

LYLAT WARS

N64 Dieser Überflieger brachte den Controller zum Beben!

Als **Lylat Wars** im Oktober 1997 auf den deutschen Markt kam, konnte man es im Fachhandel praktisch gar nicht verfehlen. Die Verpackung, in der der Weltraum-Shooter ausgeliefert wurde, war etwa so groß wie zehn aufeinandergelegte N-ZONE-Hefte. Grund für die überdimensionale Schachtel war das beiliegende Rumble Pak – ein Adapter, der den Nintendo-64-Controller vibrieren lässt, sobald man auf dem Bildschirm mit einem Gegner oder einem Asteroiden kollidiert. Doch nicht nur das Rüttelzubehör sorgt für geballte Action: Entwicklerlegende Shigeru Miyamoto und sein Team haben es geschafft, eine überaus rasante Ballerei abzuliefern, die dank alternativer Routen und geheimer Planeten geschickt kaschiert, dass der Spielablauf ansonsten recht linear verläuft. Bis man zum Endboss Andross gelangt, vergehen zwar nur knapp anderthalb Stunden, aber die Aussicht auf höhere Ränge und neue Levels, die man bislang noch nicht gesehen hat, verlängern den Spielspaß massiv, sodass man immer wieder in die Welten von **Lylat Wars** zurückkehrt. Auch die erstklassige Sprachausgabe – wahlweise auf Englisch oder Hylianisch, was einem piepsigen Kauderwelsch entspricht – fügt sich gut ins Gesamtbild dieser vorzüglichen Weltraumballerei ein. ■

Christoph meint: *„So klasse die Story von **Lylat Wars** für Einzelspieler auch sein mag, so schlecht ist der Mehrspielermodus: Wenn sich nur zwei Zocker vor der Konsole versammeln, wird der Bildschirm trotzdem immer viergeteilt. Dass da die Übersicht leidet, versteht sich von selbst. Auch die kargen, viel zu weitläufigen Umgebungen machen nicht viel her, da man sich viel zu selten begegnet und Gelegenheit zum Feuereinsatz bekommt."*

LINK
SEIN ABENTEUERLICHER LEBENSLAUF

Text | Christoph Kraus In Ocarina of Time 3D startet Link bald auf dem 3DS so richtig durch. Aber seine Karriere begann bereits vor 25 Jahren! Wir präsentieren Links markante Karriere-Eckpunkte.

1986: THE LEGEND OF ZELDA

Man merkt dem Debüt der **The Legend of Zelda**-Serie deutlich an, dass es schon 25 Jahre auf dem Buckel hat: Heutzutage wirken die Blöckchen-Grafik, das abrupte Bildschirm-Scrolling und die teils wirren Rätseleinlagen nicht mehr allzu zeitgemäß. 1986 begeisterten jedoch der immens große Spielumfang, die unglaublich prickelnde Atmosphäre und das hervorragende Gameplay. In der Virtual-Console-Umsetzung des Spiels heißt der Endboss übrigens Ganon, im Original lautete sein Name Gannon.

Innovationsfaktor:

1987: THE ADVENTURE OF LINK

Das zweite **Zelda**-Abenteuer kam zwar nicht bei allen Serienliebhabern gleichermaßen gut an, aber es war seinerzeit zweifelsfrei extrem innovativ. Inspiriert von Rollenspielen à la **Final Fantasy**, erkundet Link darin seine Umgebung aus der Von-oben-Perspektive. Auf der Oberwelt kämpft er allerdings nicht mit Gegnern, stattdessen wechselt das Abenteuer erst bei einer Berührung mit einem Unhold in die Seitenperspektive. Erst dann wird der Kampf mit den Klingen ausgetragen. **The Adventure of Link** bietet viele gute Ideen, aber wir kritisieren den hohen Schwierigkeitsgrad und die etwas unpassenden Rollenspiel-Elemente.

Innovationsfaktor:

NICHT NEU, ABER ...

In diesem Extrakasten widmen wir uns den drei Neuauflagen früherer Zelda-Episoden, die bislang erschienen und angekündigt sind.

1998: LINK'S AWAKENING DX

Wie dem Titel unschwer zu entnehmen ist, handelt es sich hierbei um die Neuauflage des Game-Boy-Klassikers **Link's Awakening** von 1993. Sie erschien Ende 1998 anlässlich der Markteinführung des Game Boy Color. Bemerkenswert ist die Tatsache, dass Nintendo in der deutschen Version zahlreiche textliche Änderungen vornahm. So wurden anzügliche Sätze aus der ursprünglichen Version teils deutlich umformuliert. Zudem unterstützt die De-luxe-Fassung den Game Boy Printer. Wer den Drucker besitzt, kann sich bestimmte Motive ausdrucken.

Innovationsfaktor:

2003: A LINK TO THE PAST

Als der Game Boy Advance veröffentlicht war, lag es aufgrund der ähnlich leistungsfähigen Hardware nahe, bestimmte Spieleklassiker vom SNES erneut zu veröffentlichen. So legte Nintendo beispielsweise **Super Mario World** und den Nachfolger **Yoshi's Island** neu auf. Aber auch **A Link to the Past** – ursprünglich 1991 in den Handel gekommen – erhielt eine Neuauflage. Bei dieser handelte es sich interessanterweise nicht nur um eine Umsetzung des früheren Super-NES-Hits, sondern Nintendo packte als Extra auch noch das Mehrspielerspektakel **Four Swords** auf das Modul. Ein rundes Paket!

Innovationsfaktor:

2011: OCARINA OF TIME 3D

Die Neuauflage des weltweit am besten bewerteten Videospiels aller Zeiten hält grundsätzlich am bewährten Gameplay fest und setzt auf kleine, aber feine Verbesserungen im Detail. Dazu zählen zum Beispiel die leicht verbesserte Grafik, die optimierte Benutzerführung und natürlich der imposante 3D-Effekt. Da der 3DS, ebenso wie der N64-Controller, einen Analogstick besitzt, dürfte sich die Steuerung auch genauso elegant gestalten wie vor 13 Jahren. Kann bei dieser superben Vorlage überhaupt noch etwas schiefgehen? Wir bezweifeln es!

Innovationsfaktor:

1991: A LINK TO THE PAST

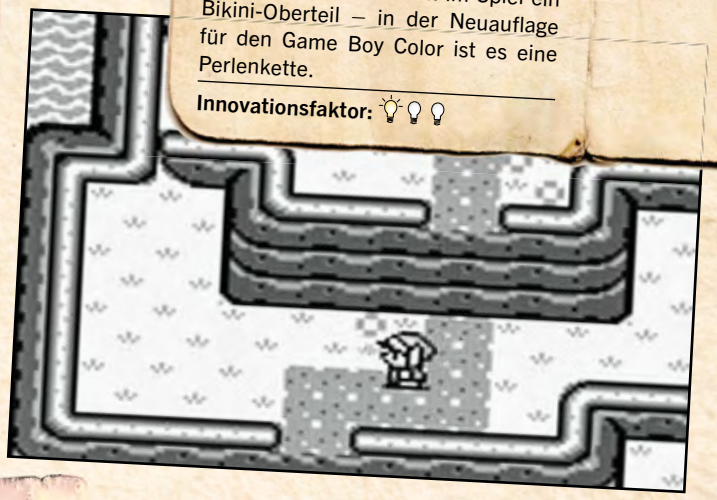
Dieses Meisterwerk machte den **Zelda**-Erfinder Shigeru Miyamoto zur Legende, denn hier stimmte einfach alles: Präsentation, Steuerung, Abwechslungsreichtum, Waffenvielfalt und so weiter. Sogar den Umfang hat der großartige Entwickler-Profi gehörig erweitert, sodass man nicht nur wie in den Vorgängern die allseits bekannte Hyrule-Region bereist, sondern auch die Schattenwelt. Das grundlegende Gameplay wurde zwar zugegebenermaßen vom NES übernommen, aber **A Link to the Past** ist in allen Punkten deutlich besser! Dem Spiel lag übrigens eine Landkarte bei. Diese ist heute überaus wertvoll.

Innovationsfaktor:

1993: LINK'S AWAKENING

Die erste **The Legend of Zelda**-Episode für unterwegs besticht durch dasselbe ausgefallene Spielprinzip, das wir auch an den Vorgängern lieben. Sie orientiert sich technisch an **A Link to the Past**, doch bestimmte Elemente wirken abgespeckt. Dazu zählen beispielsweise die Animationen oder die Anzahl an Gegenständen, die Link mit sich herumträgt. Für Schmunzeln sorgen einige unpassende Texte, die der Übersetzer des Spiels eingebaut hat. Zum Beispiel sucht man im Spiel ein Bikini-Oberteil – in der Neuauflage für den Game Boy Color ist es eine Perlenkette.

Innovationsfaktor:



1998: OCARINA OF TIME

Nicht nur nach Meinung der N-ZONE-Redaktion ist **Ocarina of Time** das beste Videospiel aller Zeiten – viele andere Zocker halten den Kult-Hit fürs Nintendo 64 ebenfalls für unübertroffen gut. Zu verdanken ist dies der einzigartigen Art und Weise, wie die Entwickler das Spielgefühl von der zweiten in die dritte Dimension brachten. Abstriche in puncto Übersicht muss man dabei nicht machen. Kurz und knapp: Das Spiel hätte kaum besser werden können. Ein Meisterwerk!

Innovationsfaktor:

2000: MAJORA'S MASK

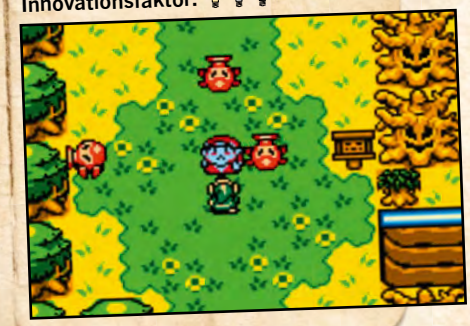
In diesem Action-Adventure bleiben Link nur 72 Stunden, um die Welt vor dem drohenden Untergang zu retten. Die Zeitbegrenzung war dabei der größte Zankapfel: Manchen Fans gefiel es, dass sie diesmal unter Druck durch die Tempel ziehen mussten. Manche Serienkenner dagegen empfanden es als äußerst ungerecht, wenn sie wieder an den Anfang eines Gebiets zurückgeworfen wurden und von vorn beginnen mussten, nur weil die Zeit abgelaufen war. Trotzdem: **Majora's Mask** ist definitiv ein würdiger **Zelda**-Vertreter!

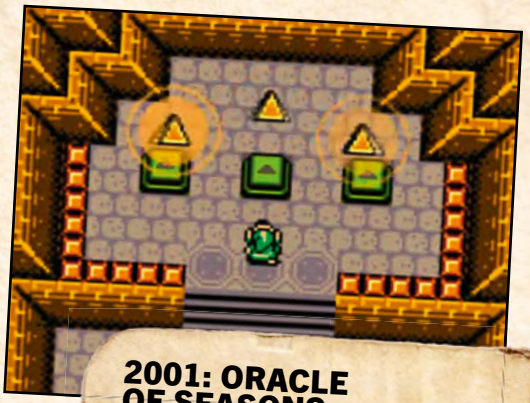
Innovationsfaktor:

2001: ORACLE OF AGES

Die clevere inhaltliche Verbindung zwischen **Oracle of Ages** und **Oracle of Seasons** ist eine besondere Eigenschaft dieser **Zelda**-Episoden. Denn spielt man einen der beiden Ableger durch, eröffnen sich im anderen völlig neue Wege. Entwickelt wurden die **Oracle**-Teile übrigens von Flagship – einem damals neu gegründeten Entwicklerstudio ehemaliger Capcom-Mitarbeiter, das allerdings mittlerweile wieder geschlossen ist. Es brachte neben den **Zelda**-Abenteuern auch ein **Kirby**-Jump&Run für den Game Boy Advance hervor.

Innovationsfaktor:





2001: ORACLE OF SEASONS

Man könnte **Oracle of Seasons** und **Oracle of Ages** zu einem Spiel zusammenfassen. Aber diese Bündelung würde der Qualität der Abenteuer nicht gerecht. Schließlich sind beide Spiele auch für sich genommen in jeder Hinsicht durchdacht und lohnenswert. Während **Oracle of Ages** hauptsächlich Rätsel bietet, in denen man die Zeit beeinflussen muss, setzt **Oracle of Seasons** auf das Wechselspiel der unterschiedlichen Jahreszeiten. Einem bestimmten Händler im Spiel lässt sich übrigens nur dann ein Besuch abstatten, wenn man auf einem Game Boy Color zockt (und nicht auf dem klassischen Modell). Abzocke!

Innovationsfaktor:

2003: THE WIND WAKER

Als Nintendo diese knallbunte **Zelda**-Episode zum ersten Mal der Öffentlichkeit vorführte, waren die Fans regelrecht geschockt. Völlig zu Recht, wie wir finden! Denn sie hatten eine realistisch aussehende Spielfigur erwartet, die durch ein düsteres, gegnergespicktes Hyrule-Reich läuft. Stattdessen steuerten sie im fertigen Spiel einen comicartigen Link durch Landschaften, die vor bunten Farben nur so strotzten. Viele Fans störten sich auch an der Tatsache, dass man am Ende zahlreiche Triforce-Splitter sammeln musste – da schaltete ein großer Teil der Spieler lieber ab! Wer einen GBA anschließt, profitiert von einer zusätzlichen Landkarte. Nützlich!

Innovationsfaktor:

2004: THE MINISH CAP

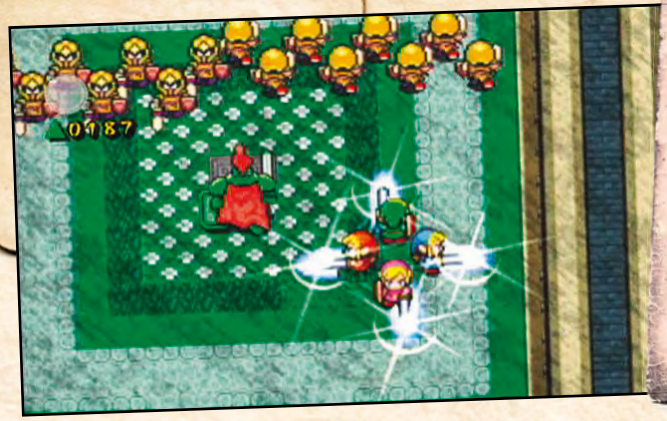
Auch wenn dieses Spiel zu den besten tragbaren **The Legend of Zelda**-Ablegern gehört, die es gibt, so muss man doch anmerken, dass **The Minish Cap** ein recht kurzes Vergnügen ist. Darin wird Prinzessin Zelda von einem fiesen Typen versteinert und Link entscheidet sich spontan dazu, sie zu retten – war ja klar! Interessanterweise kann sich Link mithilfe seines Kumpels Ezelo, einer lebenden Zipfelmütze, auf Zwergengröße schrumpfen lassen. **The Minish Cap** besticht durch ausgeklügelte Tempel und eine humorvolle Inszenierung.

Innovationsfaktor:

2005: FOUR SWORDS ADVENTURES

Kann man dieses ausgefallene **Zelda**-Spiel überhaupt in einem Atemzug mit Klassikern wie **A Link to the Past** und **Ocarina of Time** nennen? Wir finden: Man kann nicht nur – man muss sogar! Denn **Four Swords Adventures** ist zwar kein typisches **Zelda**-Abenteuer – denn man spielt es mit bis zu vier Leuten gleichzeitig und greift sogar auf den Game Boy Advance als Controller zurück –, aber es setzt auf dieselben cleveren Rätsel. Und das ist gut so!

Innovationsfaktor:



2006: TWILIGHT PRINCESS

So etwas hatte es in der Vergangenheit noch nie gegeben: Die technisch anspruchsvolle **Zelda**-Episode wurde erst für den GameCube angekündigt und kam dann – nachdem das Projekt mit gehöriger Verspätung ausgeliefert wurde – gleichzeitig für die Wii-Konsole heraus. In dem Titel ist Link nicht nur als Krieger unterwegs, sondern verwandelt sich hin und wieder auch in einen Wolf. Obwohl die GC-Version von **Twilight Princess** teilweise zum Spottpreis verramscht wurde, zahlen Sammler inzwischen gut 50 Euro dafür. Eine exzellente Geldanlage!

Innovationsfaktor:

2007: PHANTOM HOURGLASS

Zugegeben: Nach Erscheinen des DS dauerte es ein paar Jahre, bis Link dort sein erstes Abenteuer erlebte. Doch das hatte es dann wirklich in sich: In **Phantom Hourglass** reist unser geliebter Zipfelmützenträger in einem nussschalenähnlichen Schiffchen auf dem Ozean umher und erkundet auf serientypische Art und Weise die Tempel. Die Steuerung beschränkt sich erstmals in der langjährigen **Zelda**-Serie ausschließlich auf den Touchscreen: Zeigt man den Stift auf eine bestimmte Stelle, so bewegt sich Link sofort dorthin. Auch das Mikrofon wird genutzt. Ein superbes Action-Adventure!

Innovationsfaktor:

2009: SPIRIT TRACKS

Kaum zu glauben: Nach kurzer Pause setzte Nintendo Links Erfolgsgeschichte auf dem Nintendo DS fort. In **Spirit Tracks** schipperte Link aber nicht in einem Mini-Boot übers Meer, sondern reiste als Schaffner in einem Zug durchs Land. Als besondere Eigenschaft nutzte Link zudem einen überdimensionalen Dudelsack, um in den Tempeln voranzukommen. Im N-ZONE-Test heimste **Spirit Tracks** eine hervorragende Einzelspielerwertung von 90 Prozent ein. Und das, obwohl sich die Innovationen in Grenzen hielten.

Innovationsfaktor:

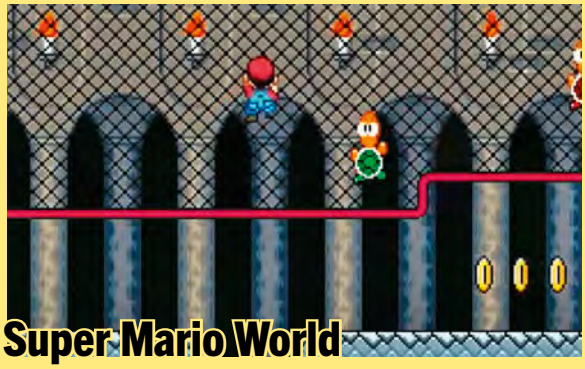
2011: SKYWARD SWORD

Links zweites Action-Adventure für die Wii setzt voll und ganz auf den MotionPlus-Adapter für eine noch präzisere Erkennung der Bewegungen, die ihr mit der Fernbedienung ausführt. **Skyward Sword** merkt dabei, ob ihr den Controller vertikal, horizontal oder schräg schwingt – und Link folgt auf dem Bildschirm euren Bewegungen. Auch wenn der Grafikstil nicht bei allen **Zelda**-Fans auf Gegenliebe stößt, so werden sich die meisten zumindest mit dem Spielprinzip arrangieren – denn das verspricht wieder einmal, durch imposante Bosskämpfe und neue Utensilien brillant zu werden.

Innovationsfaktor:

DIE RETRO-SPIELE DES JAHRES

UNSER SPIEL DES JAHRES 1992



Super Mario World

Wir beginnen unsere Auflistung mit dem Geburtsjahr des Super Nintendo in Europa. Hätte es die N-ZONE damals schon gegeben, dann wäre **Super Mario World** mit einer an 100 % grenzenden Wahrscheinlichkeit das Spiel des Jahres 1992 geworden. Warum? Das liegt auf der Hand: Fantastisches Leveldesign, ein sympathischer Begleiter namens Yoshi, der immens hohe Spielumfang mit seinen 96 Ausgängen (die teilweise richtig gut versteckt sind) und die superbe Steuerung, die für den SNES-Controller wie maßgeschneidert ist, dürften als Argumente ausreichen. Oder?

Fast-Spiel des Jahres
The Legend of Zelda: A Link to the Past

UNSER SPIEL DES JAHRES 1993

Zelda: Link's Awakening

Den **Zelda**-Klassiker **Link's Awakening** für den Game Boy küren wir zum besten Spiel 1993. Warum heimst ein tragbares Action-Adventure diese Auszeichnung ein, während das großartige **A Link to the Past** von 1992 nicht Spiel des Jahres wurde? Nun, einerseits bewies **Super Mario World** im selben Jahr unserer Meinung nach deutlich besser, wozu das Super Nintendo leistungstechnisch imstande ist. Andererseits legte **Link's Awakening** den Grundstein für zahlreiche hervorragende **The Legend of Zelda**-Episoden für unterwegs. Das Action-Adventure kam bei den Spielern sogar so gut an, dass sechs Jahre später eine Neuauflage veröffentlicht wurde.

Fast-Spiel des Jahres
Super Mario Land 2: 6 Golden Coins

UNSER SPIEL DES JAHRES 1994

Donkey Kong Country

Niemand hätte wohl zu träumen gewagt, dass der Affe, der 1981 zum ersten Mal die Herzen der Videospieler in Wallung brachte, 1994 seine große Rückkehr erleben würde. Doch dank hervorragender Ideen in puncto Leveldesign, starker Technik und ausgefallener Spielfiguren gelang es Rare Ende 1994 mühelos, eine neue Trilogie auf dem Super Nintendo zu etablieren: **Donkey Kong Country** gehört immer noch zu den beliebtesten Spielen, die es für die 16-Bit-Konsole gibt. Und wir meinen: völlig zu Recht! **Super Metroid** fand weitaus weniger Käufer, und das trotz sehr hoher Qualität!

Fast-Spiel des Jahres
Super Metroid

UNSER SPIEL DES JAHRES 1995

Yoshi's Island: Super Mario World 2

In diesem Jahr wird die 3D-Konsole Virtual Boy in Japan und Nordamerika auf den Markt gebracht. Solch eine Veröffentlichung sorgt normalerweise für eine Schwemme hervorragender Spiele – aber nicht so beim Virtual Boy! **Wario Land** ist zwar sehr gut, aber auch kein Mega-Highlight. Shigeru Miyamoto beweist dafür mit **Yoshi's Island: Super Mario World 2**, wie man ein qualitativ hochwertiges Jump & Run so fortsetzt, dass sich keinerlei Abnutzungserscheinungen zeigen. Das liegt vor allem daran, dass **Yoshi's Island** völlig anders ist. Denn die Hauptrolle spielen, wie der Titel vermuten lässt, die Yoshis!

Fast-Spiel des Jahres
Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest

Text | Christoph Kraus In dieser N-ZONE küren wir die besten Spiele 2010. Aber welche Games hätten eigentlich den Titel Spiel des Jahres 1992 bis 1999 verdient?

UNSER SPIEL DES JAHRES 1996

Secret of Evermore

Die Neunziger sind das Jahrzehnt der großartigen Rollenspiele von Squaresoft und Enix (die damals noch nicht zu einem großen Unternehmen fusioniert waren). Die Ära hat unter anderem die zeitlosen Klassiker **Secret of Mana** und **Terranigma** hervorgebracht. Wir küren **Secret of Evermore** als Spiel des Jahres 1996 – stellvertretend für die zahlreichen anderen hervorragenden Rollenspiele, die uns Squaresoft zu dieser Zeit geliefert hat. Die Übersetzer erlaubten sich darin übrigens einen kleinen Scherz: Ein Ort im Spiel heißt Großostheim – in dieser Stadt befand sich auch der damalige Nintendo-Firmensitz.

Fast-Spiel des Jahres
Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

UNSER SPIEL DES JAHRES 1997

Super Mario 64

Kein anderes Spiel dominierte die 3D-Jump&Run-Ära derart wie **Super Mario 64**. Es revolutionierte nicht nur die Art und Weise, wie künftige Genre-Vertreter aussehen würden, sondern katapultierte auch Entwickler-Urgestein Shigeru Miyamoto in den Olymp der Videospiel-Koryphäen. Was war das Geheimrezept, das für den Erfolg von **Super Mario 64** sorgte? Unserer Meinung nach ist es die Mischung aus der immensen spielerischen Freiheit, den fordernden Aufgaben, der superb umgesetzten Steuerung und der liebevoll ausgearbeiteten Spielwelt. Ein Klassiker eben!

Fast-Spiel des Jahres
Diddy Kong Racing

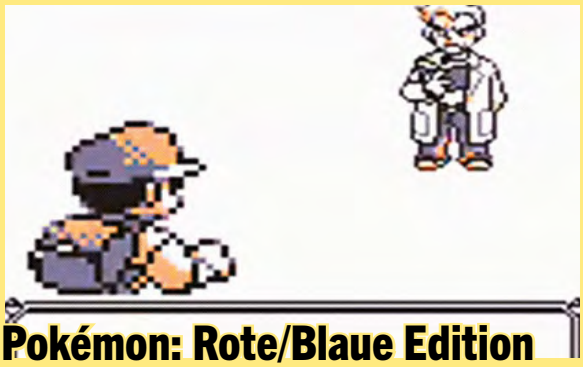
UNSER SPIEL DES JAHRES 1998

Zelda: Ocarina of Time

Daran gibt es nichts zu rütteln: Das Meisterwerk **Ocarina of Time** aus der **The Legend of Zelda**-Serie beeindruckte uns 1998 dermaßen, dass es uns leichtfällt, den Titel „Spiel des Jahres" für dieses Jahr zu vergeben. Uns begeistern die fantasievollen Umgebungen, die knackigen Rätsel, die hervorragende automatische Kameraführung und die epische Geschichte, in deren Mittelpunkt der Oberschurke Ganondorf steht. Nicht zuletzt dank **Ocarina of Time** erlebt das Nintendo 64 seine Hochphase – die Folgejahre sind trotz so manch spannender Ankündigung eher von einer Spieleflaute geprägt.

Fast-Spiel des Jahres
Banjo-Kazooie

UNSER SPIEL DES JAHRES 1999



Pokémon: Rote/Blaue Edition

1999 lassen viele große N64-Hits noch immer auf sich warten. So steht etwa fest, dass **Zelda: Majora's Mask** und **Perfect Dark** beide erst im darauffolgenden Jahr auf den Markt kommen. Das vergrault selbst viele treue Nintendo-Anhänger. Doch dann bringt Nintendo am 8. Oktober 1999 die **Rote** und die **Blaue Pokémon**-Edition in den Handel und sorgt damit für einen neuen Trend, der bis heute anhält: Das Fangen, Trainieren und Tauschen von Monstern hält ganze Schulklassen in Atem. Auch scheinbar dem Game-Boy-Alter entwachsene Konsolenbesitzer konnten dem spannenden Spielprinzip etwas abgewinnen.

Fast-Spiel des Jahres
Donkey Kong 64

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

MARIO SPORTS MIX

Wii – Freischaltbare Charaktere, Stages und Schwierigkeitsstufen

Die neue Sportspiel-Sammlung mit Nintendo-Superstar Mario hält eine Reihe freischaltbarer Extras wie Spielfiguren, Stages und Schwierigkeitsstufen für euch bereit. Wir verraten euch, was ihr dafür tun müsst. Bedenkt dabei, dass ihr freigeschaltete Charaktere nur in den Sportarten verwenden könnt, in denen ihr sie freigespielt habt. Den Schleim und Mogry trefft ihr im Turnier-Modus übrigens auf den Geheimwegen an. Einige Stages schaltet ihr durch Spielen im Exhibition-, Turnier- und Online-Modus frei.

SPIELFIGUR	ANFORDERUNG
Ninja	Spielt die Sternen-Straße (im Sternen-Cup) einmal im Turnier-Modus durch.
Schwarzer/Weißer Magier	Spielt die Sternen-Straße (im Sternen-Cup) dreimal im Turnier-Modus durch.
Schleim	Gewinnt 28 Spiele oder besiegt den Schleim im Turnier-Modus.
Kaktor	Gewinnt 60 Spiele oder besiegt Kaktor im Turnier-Modus.
Mogry	Spielt den Pilz-Cup durch.
STAGE	**ANFORDERUNG**
Bowsers Schloss	Besiegt Bowser im Sternen-Cup.
Peachs Schloss	Gewinnt den Pilz-Cup.
Daisys Garten	Schließt den Blumen-Cup ab.
Raumschiff	Gewinnt den Sternen-Cup.
Waluigi-Flipper	Spielt 35 Matches.
Geisterschiff	Spielt 40 Matches.
Warios Fabrik	Gewinnt ein Match in Warios Fabrik im Turnier-Modus.
Koopa-Strand	Gewinnt ein Match am Koopa-Strand im Turnier-Modus.
SCHWIERIGKEITSSTUFE	**ANFORDERUNG**
Schwer	Gewinnt alle Cups auf der normalen Schwierigkeitsstufe.

SIN & PUNISHMENT 2

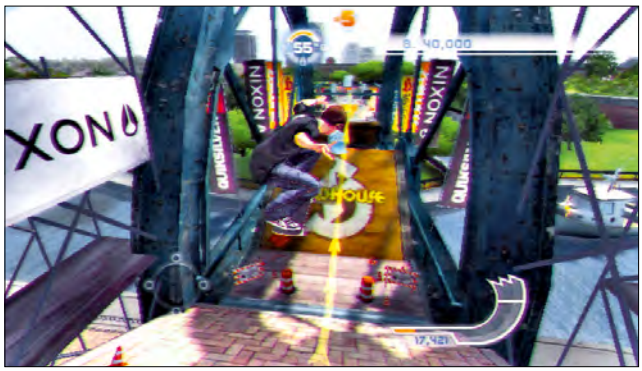
Wii – Freischaltbare Spielmodi und -varianten

Zu der Ballerorgie aus dem Hause Treasure Soft haben wir auch noch ein paar Tipps für neue Spielvarianten für euch herausgefunden: Im Isa- und Kachi-Modus könnt ihr mit einem Druck auf den Minus-Button eurer Wii-Fernbedienung zwischen den beiden Charakteren hin- und herwechseln; die Isa- und Kachi-Varianten sorgen für zusätzliche Abwechslung, nachdem ihr das Spiel auf normalem Weg durchgezockt habt.

EXTRA	ANFORDERUNG
Isa- und Kachi-Modus	Zockt das Spiel zweimal durch.
Isa-/Kachi-Variante	Spielt das Game im Tag-Team-Modus durch.

TONY HAWK SHRED

Wii – Cheats für alle Stages, Charaktere & Outfits



Ihr möchtet möglichst entspannt an alle Spielfiguren und Levels im aktuellen Tony-Hawk-Spiel für die Wii rankommen? Dann haben wir die passenden Cheats für euch parat, die euch eine Menge Schwitzerei auf dem Plastik-Skateboard ersparen. Begebt euch dazu vom Hauptmenü aus in das Cheat-Menü, wo ihr die folgenden Codes eingebt. Sobald die Cheats aktiviert wurden, könnt ihr euren Spielstand nicht mehr speichern; nach einem Neustart des Spiels müsst ihr die Cheats erneut eingeben. Hals- und Beinbruch!

WIRKUNG	CHEAT
Alle Stages	WORLD
Alle Charaktere und Outfits	PEEPS

GOLDEN SUN: DIE DUNKLE DÄMMERUNG

DS – Geheimes Bonus-Kapitel

Wer denkt, dass er das neue **Golden Sun** für den DS nach dem Abspann komplett durchgespielt hat, irrt gewaltig. Die Entwickler spendierten dem RPG nämlich noch eine Art Bonus-Kapitel – inklusive Dungeons und eines Endgegners! Dazu müsst ihr das Spiel allerdings erst einmal durchzocken, euch den Abspann ansehen und – ganz wichtig – den Spielstand speichern. Danach ladet ihr den Spielstand und befindet euch in Tofon, von wo aus ihr auf den unteren Bildschirmrand zu und in den Strudel hineinsegelt. An dessen Ausgang bewegt ihr euch in östliche Richtung weiter und findet den Eingang zu einer Höhle, die euch nach Crossbone Island, den Schauplatz des Bonus-Kapitels führt.

EXTRA	PASSWORT
Cyber Pegasus Lambda R	DZ4gjMA58V
Cyber Lambda S	Zw71nVSJuL
Belzebrute Y	WlCQtq4hNs
Pegasus Omega M	bMJ4O7osHq
Pegasus Omega W	Po0OiV3Qny

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Wii – Cheat für alle Kostüme

In der letzten Ausgabe haben wir aus Versehen die Cheats zum Vorgänger abgedruckt; diesmal gibt's die passenden Codes für das zweite **Force Unleashed**. Herzlichen Dank an unseren aufmerksamen Leser Lorenz P., der uns auf den Fehler hingewiesen hat!

Vom Hauptmenü aus startet ihr den Story-Modus und wählt „Kostüme" an. Dort haltet ihr den Z-Trigger auf dem Nunchuk gedrückt, bis ihr einen Sound hört. Jetzt gebt ihr nur noch die Buttonkombination Links, Rechts, C, Links, Rechts, C, Oben, Unten ein und habt schon alle Kostüme freigeschaltet. Was ihr tun müsst, um Unverwundbarkeit, unbegrenzte Macht oder weitere Extras freizuschalten, erfahrt ihr im Cheatmenü des Spiels. Möge die Macht mit euch sein!

FANPROJEKT DES MONATS: BISACAST.DE

Keno

Kimberly

Marc

KENO, KIMBERLY UND MARC BETREIBEN GEMEINSAM DEN POKÉMON-PODCAST WWW.BISACAST.DE. WIR HABEN MIT DEN DREIEN GESPROCHEN.

N-ZONE: Könnt ihr unseren Lesern den BisaCast kurz vorstellen?
Keno: Der BisaCast ist ein alle zwei Wochen erscheinender Podcast – also eine Sendung zum Hören. Er hat sich zum Ziel gesetzt, alles zum Phänomen Pokémon zu erläutern, vorzustellen und zu diskutieren. Die Themen reichen von Personen und den eigentlichen Pokémon-Videospielen bis hin zu Blicken in die Zukunft oder Diskussionen über Zielgruppen und Absatzmärkte. Die einzelnen Ausgaben unseres Podcasts stehen jederzeit auf unserer Homepage zum Anhören und Herunterladen bereit.

N-ZONE: Kimberly, vor Kurzem hast du Oli P. zum Interview getroffen. Warst du aufgeregt?
Kimberly: Ja, und wie! Zwar war es nicht das erste Mal, dass ich mich mit einem Promi unterhalten habe, doch es war eine ganz andere Sache, ein Interview vor laufender Kamera zu führen, bei dem im ersten Durchlauf alles sitzen musste. Man hat dann Angst, dass man die Fragen vergisst, die man stellen will, oder einfach nicht weiß, was man sagen soll, weil einem vor Nervosität die Knie zittern. Oli war aber sehr nett und hat gut mitgemacht, das machte es viel leichter. Er war echt gut drauf und hat viel gewitzelt. Wenn man dann mitgelacht hat, konnte man gut die eigene Nervosität überdecken, auch wenn ich glaube, dass man mir meine Unsicherheit teilweise doch angemerkt hat. Im Endeffekt hat mir das Interview sehr viel Spaß gemacht und ich hoffe, dass ich im Laufe meiner Arbeit für den BisaCast noch viele solche Interviews führen werde.

N-ZONE: Welches ist eigentlich euer ganz persönliches Pokémon-Lieblingsspiel außerhalb der regulären Rollenspiel-Editionen?
Marc: Na ja, wir haben alle so unsere persönlichen Lieblingsspiele. Beispielsweise mögen dieses Spiel zwar nicht alle am liebsten, aber sehr gut kam bei uns **Pokémon Mystery Dungeon: Erkundungsteam Himmel** an. Das Spiel zeigt durch eine mitreißende Story, eine an SNES-Zeiten erinnernde Kulisse, sympathische Charaktere und vor allem die tolle Pokémon-Auswahl, wie viel Potenzial die **Mystery Dungeon**-Reihe hat. Wir hoffen, dass zumindest ein weiterer Teil der Serie für 3DS erscheinen wird, wenn schon die WiiWare-Ableger nicht nach Deutschland kommen.

N-ZONE: Und welcher Ableger ist für euch der größte Flop?
Kimberly: Ich musste echt lange überlegen, denn in meinen Augen gibt es keinen Pokémon-Ableger, der wirklich als der größte Flop aller Zeiten betitelt werden müsste. Alle Spiele außerhalb der Hauptreihe haben eben ihren eigenen Reiz und ihr eigenes Spielprinzip. Nur mit **Pokémon Dash** konnte ich wenig anfangen. Die merkwürdige Steuerung und die unübersichtliche Karte haben mir schnell die Lust am Spielen genommen. Auch wirkte das Ganze ein wenig lieblos.

N-ZONE: Was denkt ihr: Wann treten die Pokémon endlich in 3D gegeneinander an? Der Kampfbildschirm hat sich ja seit 1999 kaum verändert.
Marc: Darüber haben wir bei einem Podcast auch schon gesprochen und sind der Ansicht, dass dies wahrscheinlich noch etwas auf sich warten lassen wird, da sich die Pokémon-Reihe immer nur langsam weiterentwickelt. Besonders gefragt sind Fortschritte in der Reihe dennoch. Vor allem ein Pokémon-MMORPG oder eine Wii-Pokémon-Edition im Comic-Look und dem Stil von Ken Sugimori, bei der etwa die Wii-FB zum Pokéball-Werfen genutzt wird, gehören zu unseren persönlichen Zukunftsvisionen.

N-ZONE: Wie lange wird der Pokémon-Trend eurer Meinung nach noch anhalten? Gibt es möglicherweise Anzeichen, dass Pokémon bald nicht mehr so populär ist wie früher?
Keno: Auf diese Frage wissen selbst wir keine genaue Antwort und haben schon mehrfach in verschiedenen Gesprächen darüber diskutiert. Dabei sind wir auf viele verschiedene Szenarien gestoßen, die allesamt möglich sein könnten, von völlig neuen Spielprinzipien bis hin zur Frage: Was machen wir, wenn die Pokémon-Welt eines Tages ihr tausendstes Taschenmonster feiert? Werden es nun zu viele oder sind es noch zu wenige? Diese Fragen beschäftigen uns oft auch außerhalb der Podcasts, doch eine eindeutige Antwort wissen wir nicht darauf, da man diese und alle damit verbundenen Fragen aus den verschiedensten Blickwinkeln sehen kann.

DU, SAG MAL!

DER IDEEN-WETTBEWERB

Mit diesen lustigen Sprechblasen amüsierte Nils Greiwe die Redaktion im letzten Monat.

Jetzt seid ihr dran: Was sagt Toad in dieser Szene aus Mario Sports Mix? Der Leser mit der lustigsten Idee für die Sprechblase erhält ein von der Redaktion signiertes Bild mit dem jeweiligen Spruch drauf. Schickt eure Texte bis zum 24. Februar 2011 an redaktion@n-zone.de!

N-ZONE WETTET, DASS ...

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Holla die Waldfee! In der letzten N-ZONE-Ausgabe verlangten wir ein Foto, das euch neben einem Weihnachtsbaum zeigt. An dem Baum sollten mindestens drei Wii-Fernbedienungen hängen, zwei davon mussten das MotionPlus-Zubehör beinhalten. Die dritte Aufgabe lautete, dass ihr entweder einen Volleyball, einen Puck, einen Völkerball oder einen Basketball in der Hand haltet. Offenbar gab es so einige Leser, die ihren Weihnachtsbaum noch nicht weggeworfen hatten. Wir gratulieren Tristan und Dominik Koops, Florian Brand, Lukas Kohnemann, Tim Beutell und seinem Bruder, Tom Winter, Franz Krause, Adam Osadzin, Alexander Fuchs, Johannes Schwarz, Leon Pfaff, Alexander Fischer, Daniel Heyer, Lukas (Nachname unbekannt), Benjamin Waldmann, Matthias Hippold, Marcel Garling, Mirco Janisch, Tim und Luka Joe, Birgit Raatz, Sophia und Sebastian Lahs, Robin Specht, Jürgen Loth, Johannes Walther, Valentin, Marlene und Mops Waschl, Dominik Miltner und Kevin Mahnke. Außerdem möchten wir uns bei Lukas Wallimann und David Tarakanoff entschuldigen: In der letzten Ausgabe haben wir versehentlich ihre Fotos unterschlagen. Wir bitten um Verzeihung und reichen sie hiermit nach.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich unser Christoph irrte und tatsächlich mehr als drei Leser die Wette schafften, musste er das neue **Mario vs. Donkey Kong** ganz durchspielen. Hier ist der Abspann als Beweis:

DIE AKTUELLE WETTE:

Christoph wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr schickt uns ein Foto, auf dem ihr ein gestricktes Paar Socken in der Hand haltet. Die Ferse der Socken muss rosarot sein (wie Kirbys Hautfarbe).**
2. **Im Haar müsst ihr zwei Stricknadeln tragen.**
3. **Eine weitere Person, die auf dem Foto zu sehen ist, trägt eine Krone (wie Kirbys Kumpel, der Prinz Plüsch). Die Krone darf auch aus Papier sein, Hauptsache, sie hat Zacken!**

Falls Christoph sich irrt und drei Leser die Bedingungen erfüllen, verpflichtet er sich, für die nächste N-ZONE einen Artikel mit 3D-Brille auf der Nase zu schreiben.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 24. Februar 2011 als Mail an redaktion@n-zone.de!

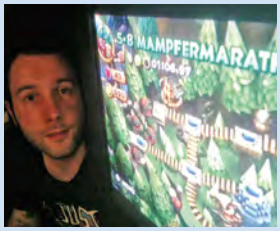
MISSION: DSCHUNGEL-FIEBER

DER LETZTE WETTBEWERB:

Letzten Monat suchten wir den Leser mit der niedrigsten Spielzeit für den Level 5-8 („Mampfermarathon“) in **Donkey Kong Country Returns**. Gewonnen hat Simon Heiser aus Biblis (siehe Bild) mit einer Zeit von 01:06:97. Knapp dahinter liegt Timo Hebisch, er hat den Abschnitt in 01:07:87 Minuten absolviert. Respekt!

DER NEUE WETTBEWERB:

Diesen Monat suchen wir den Spieler mit der niedrigsten Spielzeit für den Level 1-4 („Künste im Dämmerlicht“). Stichtag für eure Einsendungen ist der 24. Februar 2011. Bitte vergesst nicht, eurer E-Mail an redaktion@n-zone.de einen Beweis-Schnappschuss beizufügen. Wichter Hinweis: Damit kein Leser auf die Idee kommt zu schummeln bitten wir euch, uns ein Foto zu schicken, auf dem ihr ebenfalls zu sehen seid. Viel Erfolg allen Teilnehmern!



2010 EURE SPIELE DES JAHRES

Text | Christoph Kraus Früher standen sich die Cowboys in einem erbarmungslosen Showdown gegenüber. Heute geht es weniger um Leben und Tod, sondern um die Frage, ob Super Mario Galaxy 2 gegen Metroid: Other M eine Chance hat. In der letzten N-ZONE stellten wir die Höhepunkte des Jahres vor und ließen euch entscheiden, welche Titel herausragten. Hier kommen die Gewinner!

Das beste Wii-Spiel 2010

Super Mario Galaxy 2	**49%**
Donkey Kong Country Returns	**22%**
Monster Hunter Tri	**14%**

Dass Marios Rückkehr als Hüpfheld auf dem ersten Platz landete, ist kaum verwunderlich. Umso mehr überrascht das schlechte Abschneiden von **Metroid: Other M** (5 %) und **Disney Micky Epic** (1 %).

Das beste Wii-Jump&Run 2010

Super Mario Galaxy 2	**50%**
Donkey Kong Country Returns	**43%**
Disney Micky Epic	**3%**

Angesichts der 93 %, die allein auf Super Mario und Donkey Kong entfielen, hatten die übrigen Figuren nichts zu lachen: Sie mussten sich mit einstelligen Ergebnissen begnügen, sogar Micky Maus.

Der beste Wii-Shooter 2010

GoldenEye 007	**42%**
Red Steel 2	**36%**
Call of Duty: Black Ops	**22%**

Ausgeglichene Ergebnisse dominieren in der Kategorie „Bester Wii-Shooter“. Wir gratulieren **GoldenEye 007** zur knappen Führung. Auf den Rängen 2 und 3 landen **Red Steel 2** und **Call of Duty**.

Das beste Wii-Abenteuerspiel 2010

Monster Hunter Tri	**48%**
Der Schattenläufer & die Rätsel des verlorenen Turms	**17%**
Silent Hill: Shattered Memories	**15%**

Ihr Leser habt offenbar ein Herz für kreative Nischentitel à la **Der Schattenläufer**. Der Wii-Geheimtipp platzierte sich sogar vor **Prince of Persia** und **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers**.

Das beste Wii-Actionspiel 2010

Metroid: Other M	**69%**
No More Heroes 2: Desperate Struggle	**14%**
Sin and Punishment: Successor of the Skies	**8%**

Wenn **Metroid: Other M** schon als bestes Wii-Spiel 2010 keine Chance hat, so schafft es Hauptdarstellerin Samus Aran wenigstens zur Spitzenreiterin in ihrer Paradedisziplin, dem Action-Genre.

Das beste Wii-Sport- und Rennspiel 2010

Sonic- & Sega All-Stars Racing	**33%**
Trackmania	**30%**
FIFA 11	**15%**

Wer hätte das gedacht? **Trackmania** sicherte sich mit hauchdünnem Abstand den zweiten Platz hinter Sonics Rennspieldebüt auf der Wii. **FIFA 11** heimste 15 % der Stimmen ein, **NBA Jam** blieb bei 5 % hängen.

Das beste Wii-Partyspiel 2010

Wii Party	**66%**
Guitar Hero: Warriors of Rock	**13%**
Tetris Party Deluxe	**9%**

Daran gibt es laut der Auszählung nichts zu rütteln: **Wii Party** ist der beste Feten-Knüller des Jahres. **DJ Hero 2** musste sich übrigens mit mageren 4 % begnügen. Die Rabbids heimsten immerhin 8 % ein.

Der beste Wii-Sound 2010

Metroid: Other M	**61%**
Silent Hill: Shattered Memories	12%
Fragile Dreams	8%

Zwar eroberte **Metroid: Other M** satte 61 % der Stimmen, doch die Leser hatten auch ein Herz für weniger prominente Titel, beispielsweise **Silent Hill: Shattered Memories** oder **Fragile Dreams**.

Die größte Wii-Überraschung 2010

Nintendo setzt die Donkey-Kong-Country-Trilogie fort	**79%**
Zelda: Skyward Sword bekommt einen neuen Grafikstil	17%
THQ kündigt ein Zubehör zum Malen und Spielen an	3%

Dass Donkey Kong auf der Wii ein neues Abenteuer als Jump&Run-Held erlebt, hat die meisten Leser überrascht. Auch der **Zelda**-Grafikstil, das uDraw-Zubehör und die Wii-Ware-Demos sorgten für Staunen.

Das beste Wii-Comeback 2010

Donkey Kong	**80%**
Sonic	8%
Samus Aran	11%

Und gleich noch mal Donkey Kong: Der Affe hat eurer Meinung nach die stärkste Rückkehr hingelegt. Dass **GoldenEye** knapp 15 Jahre nach dem Kino-Debüt erneut auf den Bildschirm kam, interessiert nicht mal 5 % der Leser.

Die beste Wii-Grafik 2010

Super Mario Galaxy 2	**40%**
Metroid: Other M	14%
Red Steel 2	12%

Überraschung: Nur 9 % der Leser sind der Meinung, dass **Donkey Kong Country Returns** die beste Wii-Grafik 2010 bietet. Erfolgreicher schneiden **Super Mario Galaxy 2**, **Metroid: Other M** und **Red Steel 2** ab.

Das beste WiiWare-Spiel 2010

Mega Man 10	**40%**
Bit.Trip Runner	20%
Sonic the Hedgehog 4 Episode I	18%

Hinter dieser Abstimmung steht auch die N-ZONE-Redaktion uneingeschränkt: **Mega Man 10** ist das mit Abstand beliebteste WiiWare-Spiel des Jahres. Keine Chance für **Hydroventure** (9 %), **TV Show King 2** (2 %) und Co.!

Das beste DS-Spiel 2010

Professor Layton und die verlorene Zukunft	**34%**
Pokémon HeartGold/SoulSilver	27%
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	16%

Vor zwei Jahren war Professor Layton noch unbekannt, jetzt ist er ein Superstar. Interessant: Kein einziger Leser kürte **Picross DS** zum Hit des Jahres. Das wird den Serien-Fan Sebastian mächtig ärgern!

Das beste DS-Rollenspiel 2010

Pokémon: HeartGold/SoulSilver	**51%**
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	26%
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	22%

Gleich drei Hochkaräter, die bei der Abstimmung zweistellige Werte erzielten, tummeln sich in dieser Rubrik. Pikant: Das ebenfalls gute **Blue Dragon: Awakened Shadow** brachte es nur auf 2 % der Stimmen.

Das beste DSiWare-Spiel 2010

Rayman	**28%**
Earthworm Jim	21%
Aura-Aura Climber	18%

Nanu? **Dark Void Zero** und **Legends of Exidia** kamen lediglich auf jeweils 11 % der Stimmen. **Rayman**, **Earthworm Jim** und der Überraschungs-Hit **Aura-Aura Climber** stehen viel höher in eurer Gunst.

Die beste DS-Grafik 2010

Professor Layton und die verlorene Zukunft	**37%**
Golden Sun: Die dunkle Dämmerung	25%
Dragon Quest IX: Hüter des Himmels	25%

Offenbar habt ihr am Grafikstil der **Layton**-Serie großen Gefallen gefunden – so ist jedenfalls der hohe Umfragewert zu deuten. Abgeschlagen sind dagegen **Sonic Colours** und **Dragon Ball Origins 2** mit knapp 5 %.

Das beste DS-Geschicklichkeitsspiel 2010

Professor Layton und die verlorene Zukunft	**81%**
Sonic Colours	15%
Super Scribblenauts	2%

Dass Professor Layton der König des Genres ist, beweist er mit dieser eindrucksvollen Dominanz bravourös. Gegen seine erzielten 81 % haben **Sonic Colours** und **Super Scribblenauts** keine Chance.

LESERZITATE

Ich denke, dass Nintendo mit **Skyward Sword** ein weiteres Spiel der **Zelda**-Serie kreiert, das alle mitreißen kann – die ungewöhnliche Grafik hin oder her. Außerdem ist es schön, mal wieder ein Spiel zu haben, was zu seinen Ursprüngen zurückkehrt und nicht noch realistischer wird. Und wenn die Landschaft wie gemalt aussieht, ist es sicherlich auch mal eine Pause wert, um einfach mal in die Ferne zu schauen. Also ich freue mich auf ein weiteres tolles Abenteuer von Link und Zelda.

MONDLICHTCHILLER

Wieso habt ihr **Golden Sun** den positiven Punkt „lange Spielzeit" gegeben? Also mich hat genau das gestört. 22:50 Stunden habe ich gespielt, erst dann bin ich mit der Hauptstory fertig geworden. Total plötzlich! Sachverhalte wurden nur angeschnitten, aber dann total vergessen. Man geht zum Beispiel los, um die Feder zu finden – und wenn man sie hat, ist es erst mal völlig egal, denn man muss sie ja nicht zurückbringen. Völlig überflüssig!

DIEERDNUSS

Ich habe mir die **Super Mario All-Stars**-Jubiläumsedition am Erscheinungstag gekauft, um mit Entsetzen festzustellen, dass die ursprüngliche NES-Grafik verändert wurde, was euch im Test auch noch freut. Da hätte man wenigstens die SNES-Fassung für neuere TV-Geräte aufbereiten können.

DANIEL ANSPACH

Wenn man bedenkt, dass im Jahr 2011 der 3DS erscheint, sind für die Wii erst mal genügend gute Spiele angekündigt. **Zelda**, **Kirby**, **Conduit 2**, **de Blob 2**, die **Lego**-Spiele und wahrscheinlich auch **The Grinder** werden coole Spiele werden.

S-KENNEDY

Erst mal ein ganz fettes Lob an euch, ihr seid spitze! Durch eure Spieletipps weiß ich immer, bei welchen Games es sich lohnt, sie zu kaufen. Ich persönlich finde, dass es völlig übertrieben ist, dass Nintendo so viele DS-Konsolenvarianten auf den Markt bringt. Es gibt ja jetzt schon DS, DS Lite, DSi, DSi XL und außerdem gibt es sie auch schon in verschiedenen Farben. Bald kommt ja auch der 3DS. Schon zwei Sorten an DS-Konsolen hätten genügt, wie ich finde.

NICOLAS RASSNER

VERBINDUNG GESUCHT!

Hallo N-ZONE,
schon seit Langem lese ich eure Zeitschrift und warte immer wieder, bis die neueste Ausgabe im Regal des Bahnhofskiosks steht. Jetzt habe ich zwei Fragen:

Warum befinden sich an der Unterseite von Nintendos Spielekonsolen immer wieder Anschlüsse, die sich unter einem Plastikdeckel verstecken, zum Beispiel beim Super Nintendo, dem Nintendo 64 oder dem GameCube?

N-ZONE: Diese Frage möchten wir nicht bloß schriftlich beantworten – wir wollen sie veranschaulichen. Dazu haben wir die Abdeckung, die sich unter dem Nintendo 64 befindet, abgenommen (erstes Bild) und das Zusatzlaufwerk 64DD aus dem Archiv geholt (zweites Bild). Verbindet man nun die Konsole mit dem Zubehör, so lassen sich neue Datenträger nutzen, die nicht in den herkömmlichen Modulschacht passen. Sie bieten mehr Speicherplatz und ermöglichen sogar das Herunterladen von Inhalten aus dem Internet. Ein vergleichbares Gerät gibt es auch fürs Super Nintendo, aber nur in Japan. Für den GameCube ist zwar kein solches Laufwerk erschienen, aber dafür der Game Boy Player. Dieser spielt alle bislang verfügbaren Game-Boy-Spiele auf dem großen Fernseher ab.

Meine zweite Frage ist, wie ihr in Zukunft die Bilder der 3DS-Spiele in der Zeitschrift darstellen werdet. Ihr könnt ja schlecht in 3D drucken, oder?

JULIAN TAFEL

N-ZONE: Diese Frage haben wir schon oft intern diskutiert. Fakt ist: 3DS-Spiele bieten ja auch eine herkömmliche Grafik – der 3D-Effekt ist optional einstellbar. Möglicherweise entscheiden wir uns dazu, einzelne Screenshots mit Tiefeneffekt abzudrucken – dann würde man zur Betrachtung eine 3D-Brille benötigen. Aber das ist reine Gedankenspielerei. Wir bieten euch aber definitiv verlässliche Fakten!

ZOCKER-TRAUMA

Holerö liebes N-ZONE-Team,
ich lasse mal die Lobeshymnen, da ihr sowieso wisst, dass ihr klasse seid. Kommen wir zur Sache: Ich bin ein totaler Trauma Center-Fan und ich habe vor einigen Zeiten etwas über einen neuen Teil gehört – genannt Trauma Team. Könnt ihr mir vielleicht sagen, wann der nun herauskommt?

N-ZONE: Der letzte hier in Deutschland erschienene Ableger der Trauma-Serie lautet Trauma Center: New Blood und kam am 07. November 2008 für die Wii heraus. Trauma Team wurde im Mai 2010 zwar in Nordamerika veröffentlicht, aber hierzulande ist der Titel noch nicht mal angekündigt. Da bislang immer Nintendo als Vertrieb für alle Trauma Center-Episoden auftrat, ist es wahrscheinlich, dass auch diesmal wieder Nintendo die textintensive Krankenhaus-Simulation in den Handel bringt. Aber: Es könnte auch sein, dass Trauma Team überhaupt nicht mehr in Europa erscheint. Je mehr Zeit vergeht, desto eher musst du dich wohl oder übel auf Letzteres einstellen.

Und gibt es Neuigkeiten zu den Serien Pikmin und F-Zero?

DENNIS TSITAK

N-ZONE: Satoru Iwata, der Boss von Nintendo Japan, hat kürzlich in einem Interview folgenden Satz geäußert: „Es scheint, als ob sich Pikmin perfekt für 3D eignen würde." Aus dieser Äußerung haben jetzt einige Fans abgeleitet, dass der dritte Serienteil möglicherweise nicht mehr auf der Wii

Trauma Team ist wie eine moderne Krankenhausserie inszeniert und macht euch mit medizinischen Utensilien vertraut.

erscheint, sondern dass die Entwicklung auf den 3DS übertragen wurde. Details – auch zu einer möglichen Fortsetzung der F-Zero-Serie – erfahren wir frühestens auf der E3-Messe (07. bis 09. Juni 2011).

STAUBFÄNGER?

Liebes N-ZONE-Team,
ich habe ein Problem mit meiner Wii und wollte unbedingt Leute fragen, die sich auskennen, anstatt irgendwelchen Leuten aus dem Internet zu vertrauen.

N-ZONE: Wir helfen gern, wenn wir können!

Das Problem: Immer, wenn ich in meine Wii eine Disc einlege, kommt nach einer Minute Spielzeit eine Fehlermeldung: „Die Disc kann nicht gelesen werden. Bitte lies die Wii-Bedienungsanleitung, um weitere Informationen zu erhalten." Ich habe die Disc gründlich gereinigt und auch andere Discs probiert. Ich habe sie von Staub befreit (glaube ich … ich hab in den Lüfter reingepustet). Doch es kam immer wieder diese Fehlermeldung. Ich vermute, der Laser ist mit Staub bedeckt. Sollte ich mir die Nintendo-Reinigungsdisc kaufen oder die Wii zu Nintendo einschicken und sie dort reinigen lassen? Schadet die Reinigungsdisc meiner Wii?

BENEDIKT

N-ZONE: Das klingt tatsächlich so, als sei die Linse, die sich in der Wii befindet und die alle Wii-Discs abtastet, verschmutzt. Erfahrungsgemäß lässt sich so ein Problem relativ problemlos beheben. Unser Tipp daher: Versuch es erst einmal mit dem offiziellen Wii-Linsenreinigungs-Set, es kostet im Fachhandel etwa sechs Euro und dürfte die Fehlermeldung, wie sie bei dir angezeigt wird, rasch beseitigen. Wenn auch dies nichts helfen sollte, musst du dich an den Kundenservice von Nintendo of Europe wenden.

DIE DEBATTE GEHT WEITER

Hallo Leute,
ich schreibe euch aus gegebenem Anlass, da ein Freund von mir, Kosta Papasis, in der Ausgabe 01/11 einen wirklich guten Leserbrief schrieb. Ich möchte dem einfach noch etwas hinzusetzen, was mir auffiel, als er mir diesen Brief zeigte. Ich (20 Jahre) habe erst kürzlich wieder eine Diskussion an meinem Arbeitsplatz mitverfolgen dürfen, an dem viele über 30 sind. Bei dieser ging es darum, dass es ja nicht sein könne, dass vermeintliche „Killerspiele" wie **World of Warcraft** so populär seien. Ich ging dann hin und fragte: „Wisst ihr eigentlich, worum es in diesen Spielen geht? Wisst ihr, wovon sie handeln?" Einstimmig wurde geantwortet: „Ums sinnlose Töten" – tja, denkste! Ich fragte dann auch mal, ob sie Zocken für ebenso sinnlos halten. Natürlich war hier die Antwort: „Ja". Instinktiv habe ich gefragt, was denn mit so Spielen wie **Wii Fit** oder **Mario Kart Wii** sei, denn viele von Ihnen hatten ebendiese Spiele bereits gespielt. Die häufigste Antwort war: „Das ist was anderes." Tja … Ist es wirklich so was anderes? Schließlich begibt man sich trotzdem in eine Fantasiewelt – teilweise sogar mit körperlichem Einsatz. Ich finde diese ganze Diskussion völlig unerheblich, denn die wenigsten, die negativ über Videospiele reden, wissen eigentlich, worum es wirklich geht und wovon sie reden. Das ist einfach ein Fakt, den (wie Kosta es bereits gesagt hat) nur wir selbst ändern können, wir und die Hersteller. Schließlich ist es so, dass eben diese „Casual Games" dafür Sorge tragen, dass Einsteiger an Videospiele herangeführt werden. Und ich denke, dass es noch viele gibt, die man von diesem Medium überzeugen kann. Und dafür sorgen ebensolche Spiele. Natürlich wird es immer mal Gegner geben. Alle kann man nicht überzeugen. Aber ich denke da ebenso wie Kosta: Man wird immer so von anderen angesehen, wie man sich selbst gibt. Und ich finde, wir müssen uns nicht als „einsame, dicke, sozial inkompetente Gamer" ausgeben, um unser Hobby in der Gesellschaft einzustufen. Mit Spielen wie **Wii Fit** oder einem Skateboard-Controller bei **Tony Hawk** – dadurch machen wir unser Hobby interessant! Gerade für Menschen, die noch keinen Kontakt mit Spielen hatten. Ob jemand, der gerne bekannte Marken wie **Super Mario** spielt, das als Spiele anerkennt, kann Vielspielern doch egal sein. Ihre Marken gibt es schließlich noch immer. Und ich persönlich halte die Wii und auch den DS für den größten Sprung der Videospielindustrie bisher. Weil sie ein gutes Konzept (was bereits bei **Eye Toy** einigermaßen gut umgesetzt wurde) aufgriffen und es perfektioniert haben und dadurch meinen 73-jährigen Opa zu dem einen oder anderen Spiel ermunterten. Wenn wir alle so weitermachen und solche Spiele auch akzeptieren, dann, ja dann, kann es vielleicht einen Tag geben, an dem wir wirklich als normale Menschen angesehen werden. Weil „Spielen" oder von mir aus auch „Zocken" zum Volkssport geworden ist.

TOBIAS KREBS

N-ZONE: Auch deinem Kommentar ist nichts hinzuzufügen.

Die Wii verweigert nicht nur ihren Dienst, wenn eure Discs zerkratzt sind. Oft kommt es vor, dass die Linse selbst eingestaubt ist.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

STERBEN HANDHELDS AUS?

Gefährliche Konkurrenz durch Smartphones: Werden iPhone & Co. tragbare Konsolen wie Nintendos 3DS oder Sonys PSP in absehbarer Zeit ablösen?

Christoph: Was für eine provokante Äußerung! Midro Yuasa von Capcom hat gegenüber dem englischen Branchenmagazin **MCV** geäußert, dass Mobilkonsolen wie der 3DS bald vom Markt verschwinden könnten, weil sie durch Smartphones abgelöst werden. Was denkst du darüber? Hat Nintendo überhaupt noch eine Chance, nach dem 3DS einen erfolgreichen Nachfolger herauszubringen?

Thomas: Der Markt für portable Spielekonsolen wird in den nächsten Jahren zunehmend umkämpfter. Nintendo und Sony werden sich auf die neue Konkurrenz in Form von Smartphones einstellen und durch innovative Ideen hervortun müssen. Dies tut Nintendo gerade mit dem 3DS; Sony legte kürzlich mit dem PSP-Nachfolger NGP nach. Neue Hardware-Features wie 3D, exklusive Spielelizenzen und vor allem die aufs Zocken ausgelegten Eingabemöglichkeiten der Handhelds sind Alleinstellungsmerkmale, die vor allem uns Gamer auch weiterhin Handhelds kaufen lassen werden. Gelegenheitsspieler könnten Nintendo und Sony als Kunden allerdings verloren gehen – denn wozu eine Konsole kaufen, wenn man sich Spiele auch viel günstiger aufs Telefon laden kann? Ganz so düster wie Herr Yuasa sehe ich die Zukunft von Handhelds nicht. Du etwa?

Christoph: Ich widerspreche dem Capcom-Pessimisten sogar vehement. Aber nur, wenn es Nintendo auch wirklich gelingt, den Spielern einen echten Mehrwert zu bieten, wird der Mario-Konzern weiterhin erfolgreich sein. Ich sehe ein Problem, was die Preisgestaltung angeht. Zum Vergleich: Auf dem DS kostet **Grand Theft Auto: Chinatown Wars** derzeit knapp 30 Euro, die Apple-Version gerade mal acht Euro. Da muss doch jeder halbwegs vernünftig denkende Mensch zu dem Schluss kommen, dass Handhelds die schlechtere Alternative sind. Aber wir beide wissen natürlich, dass das nicht stimmt!

Thomas: Und schon sind wir beim nächsten Punkt: dem Vertriebsweg. Mit dem Nintendo-Shop auf der Wii und dem DSi tat Nintendo einen ersten Schritt in Richtung Zukunft, aber auf dem 3DS muss der nächste getan werden: Das Online-Angebot muss ausgebaut, der Shop benutzerfreundlicher und die Spiele für Handhelds letztendlich auch billiger werden. Warum sollte ich ein Vielfaches für ein Spiel bezahlen, das ich auf einem anderen System für ein paar Cent kaufen kann? Wenn unsere Handheldanbieter den Kunden diese Frage nicht beantworten können, sprich wenn es an dem von dir angesprochenen Mehrwert fehlt, haben Nintendo und Sony schlechte Karten.

Christoph: Exakt. Deshalb begrüße ich es, dass Spiele für die Virtual Console auf dem 3DS mit zusätzlichen Tiefeneffekten versehen sind. Damit hätten wir ja einen Mehrwert! Würdest du mir zustimmen, dass uns der eingangs erwähnte Capcom-Angestellte fundierte Argumente für seine These schuldig ist? Hätte sein Arbeitgeber eigentlich einen Vorteil, wenn es künftig nur noch Spiele für Smartphones gäbe?

Thomas: Ich kann mir nicht vorstellen, dass es in Zukunft nur noch Spiele für Smartphones geben wird und Handhelds aussterben. Stattdessen glaube ich, dass tragbare Konsolen einen Schritt in Richtung Handy machen und zu weit mehr als zum Spielen taugen werden. Der 3DS macht's mit Facebook und weiteren Online-Features vor; der PSP-Nachfolger NGP geht sogar noch einen Schritt weiter in Richtung Smartphone.

Christoph: Erinnerst du dich noch an die geheimen Patentskizzen für ein Game-Boy-Handy, die vor vielen Jahren im Internet kursierten? Möglicherweise wird ein derartiges Gerät ja doch noch Realität?

Thomas: Nicht auf absehbare Zeit, aber mal sehen, welches Sahnestück uns Nintendo nach dem 3DS serviert …

Jetzt bequem online bestellen oder abonnieren unter shop.kidszone.de

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 4 Wochen Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialen Extras

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: Trendige Game-Shirts und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa einen der allseits beliebten **Zelda**-Mangas. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist!

Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 65 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Ausgabe verpasst?

So bestellt ihr N-ZONE-Ausgaben nach!

In unserem Abo-Shop, den ihr im Internet unter https://shop.computec.de/n-zone.html findet, habt ihr die Möglichkeit, einzelne (oder natürlich auch mehrere) Ausgaben der N-ZONE nachzubestellen. Zusätzlich zum normalen Heftpreis für die Ausgabe fallen hierbei 2 Euro Versandkosten an.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter www.n-zone.de eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 03/11
Top-Themen: **Pokémon Schwarz/Weiß, Naturto, One Piece**. Auch als Premium-Variante inklusive Extras!

play³ 03/11
Top-Themen: **Killzone 3, Mass Effect 2, Red Faction Armageddon, Uncharted 3, Elder Scrolls 5,** Platinum-Guide-Booklet u. v. m.

X3 03/11
Top-Themen: Kinect-Special, **Dead Space 2, de Blob 2, L.A. Noire, Dragon Age 2, Tomb Raider, Red Faction: Armageddon** u. v. m.

PC Games 02/11
Top-Themen: **Dead Space 2, Elder Scrolls 5: Skyrim, Tomb Raider, Age of Empires Online, Crysis 2, Guild Wars 2** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus einen der brandneuen **Zelda**-Mangas für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

ODER

Band 2 des Kult-Mangas **The Legend of Zelda: Ocarina of Time!**

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es einen der ersten beiden Bände der Zelda-Mangas Ocarina of Time gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.**
Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Österreich € 47,-/12 Ausg.; Sonst. Ausland € 51,50/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 1**
(Prämien-Nr.: 1094437)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time 2**
(Prämien-Nr.: 1101739)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

742126

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 04/2011
AB 16.03.11 AM KIOSK

Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

NINTENDO 3DS

Weiter geht's: Auch in der nächsten Ausgabe halten wir euch mit sämtlichen Neuigkeiten rund um den Nintendo 3DS weiter auf dem Laufenden!

POKÉMON SCHWARZ/WEISS

Pokémon-Fans, aufgepasst: Nächste Ausgabe gibt's noch mehr Detailinfos und Profi-Tipps zu **Schwarz/Weiß** sowie spannende Berichte aus der Welt der Pokémon!

OKAMIDEN

Freut euch auf den großen Test des lang ersehnten DS-Abenteuers!

PROFESSOR LAYTON

Wir werfen einen Blick auf die kommenden Ableger von Nintendos Erfolgsserie.

AUSSERDEM:

Wer nicht genug von den Pokémon bekommen kann, liegt mit dem Kids-Zone-Sonderheft 02/11 genau richtig. Darin findet ihr alles Wissenswerte zu **Schwarz/Weiß** sowie weitere spannende Themen. Als Extras liegen dem Heft ein cooles Poster und hilfreiche Tippskarten bei.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Stephan Gerner, Lukas Schmid

Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Trainees Patrick Ollivier

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion Simon Fistrich (Ltg.), David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
freeXmedia GmbH, Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freeXmedia.de

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

// JETZT AM KIOSK!

FILM AB!

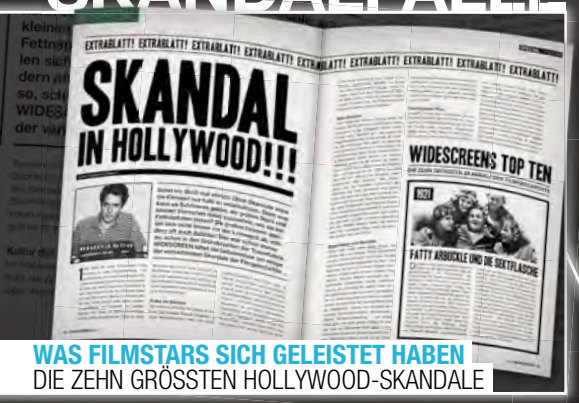
TV-SERIE
GLEE

EXKLUSIVE DVD-PREMIERE
DER NEUE SERIENHIT AUS DEN USA

BONUS-BOOKLET
OSCARS 2011

ALLES ZU DEN OSCARS 2011
FAVORITEN, WAHLVERFAHREN, HINTERGRÜNDE U.V.M.

SPECIAL
SKANDALFÄLLE



WAS FILMSTARS SICH GELEISTET HABEN
DIE ZEHN GRÖSSTEN HOLLYWOOD-SKANDALE

shop.widescreen-online.de

SQUARE ENIX®

NINTENDO DS™

Eine FUN-tastische Welt!

Ein seltsamer Eintrag erscheint in Jiminy Grilles Tagebuch. Schlüpfe in die Rolle von Sora, schnapp dir dein Schlüsselschwert und enthülle die Geheimnisse eines weiteren Kapitels aus der Welt von KINGDOM HEARTS, wo nichts so ist, wie es scheint ...

Erkunde Disneys Welten

Fesselndes Kampfsystem

Zahlreiche Gameplay Modes

Triff andere Spieler

USK ab 6 freigegeben

Jetzt erhältlich!

www.kingdomheartsrecoded.com

©2009-2011 Disney. Entwickelt von SQUARE ENIX / h.a.n.d. Charaktere aus der FINAL FANTASY-Videospielserie: © SQUARE ENIX CO., LTD. Alle Rechte vorbehalten. SQUARE ENIX und das SQUARE ENIX-Logo sind eingetragene Warenzeichen oder Markennamen der Square Enix Holdings Co., Ltd.Trademarks are the property of their respective owners, Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Disney INTERACTIVE STUDIOS